DA NON PERDERE: LA GUIDA AI GIOCHI FORMULA UNO!

LA RIVISTA PER CHI GIOCA PLAYSTATION PSONE - PS2

PLANET PLAYSTATION

100% INDIPENDENTE
Anno 3 - N. 5 maggio 2001

www.gamearena.it GAME ARENA.it

OLTRE 50 GIOCHI Solo 4.900 LIRE



FEAR EFFECT 2

RECENSIONE E SOLUZIONE DELL'ULTIMA 'TRASGRESSIONE' PSX. UN GIOCO BOLLENTE!

VANISHING POINT

E' ARRIVATO IL NUOVO RIDGE RACER?

GIOCATE TUTTE LE NOVITA' PLAYSTATION

- QUAKE 3 REVOLUTION
- UNREAL TOURNAMENT
- FOOTBALL MANAGER
- DANCING STAGE EUROMIX
- DRAGONBALL FINAL BOUT
- DIGIMON WORLD
- EA SPORT SUPERCROSS
- MIDNIGHT CLUB
- ROGUE SPEAR
- LEGO ISLAND 2...

Pubblicazione Mensile - SPED. ABB. POST. COMMA 26, ART.2, LEGGE 549-28/12/95 - PUBB. 45% - MI

ISSN 1127-6967
10005
9 771127 696001

MG MEDIA GROUP


PUMA
<< ANJAN
PUMA®
PUMA.COM



I sentimentalismi non mi piacciono, lo sapete. Nemmeno mi piacciono le lodi, che rischiano sempre di trasformarsi in lusinghe. Le celebrazioni addirittura possono risultare irritanti, figuriamoci poi le autocelebrazioni. Ma permettetemi di fare un'eccezione. Parliamo ancora un'ultima volta del Futur Show, prima di archiviarlo per sempre tra i ricordi. Tra quelli belli, però. Quelli che ogni tanto si tirano fuori con gli amici, che fanno ridere di piacere, che fanno venire voglia di rifare lo stesso casino o di combinarne qualcuno di nuovo.

Perché di casino a Bologna ne abbiamo fatto tanto, insieme a voi. Nello stand, lo ricordo per quelli che non sono venuti (e hanno fatto male!), abbiamo piazzato il nostro ring, la nostra 'Arena'. Intorno vi siete scatenati voi. Ed è stato bellissimo! Musica, sfide all'ultimo frag e regali di ogni tipo. Consegnati, ma soprattutto lanciati! Mentre lì vicino legioni di giocatori si sono affrontati nell'anfiteatro di FIFA 2001, dove al termine dei quattro giorni di gare abbiamo consegnato il premio di 100 milioni.

Grazie al Futur Show per averci dato un'altra occasione di radunare il nostro popolo, quindi, e grazie a voi per essere questo popolo appassionato che cresce di continuo e fa aumentare ancora di più la nostra voglia di divertirci insieme a voi.

Ma un altro grazie questo mese deve andare al gioco sparato in copertina: Fear Effect 2: Retro Helix. "Una grande grafica dall'approccio originale, una trama adulta e un gameplay collaudato ed efficace": così inizia la recensione, alla quale vi rimando per un commento più approfondito. Quello che invece voglio sottolineare qui è un'altra cosa: ma qualcuno non aveva detto che la PlayStation era destinata a estinguersi sotto i colpi delle cugine emergenti, prima fra tutte la sua sorella di sangue, la PlayStation 2? Non era stata prematuramente bollata, la nostra, come una macchina da mettere in soffitta o al massimo da regalare a un cuginetto giovane per i suoi divertimenti da ragazzino? L'uscita di giochi del calibro di Fear Effect 2 ci conferma che l'amata dea grigia non ha ancora finito di divertirci e di stupirci. E noi continueremo a seguirla su queste pagine, così come faremo per la nuova venuta, che avrà comunque un suo veicolo privilegiato. Ovvero...

Un altro fiocco rosa in casa Media Group, atteso già da qualche tempo. Dopo le anteprime degli scorsi mesi, giunge in edicola **Play2 Magazine**, la nostra nuova rivista dedicata al mondo del Principe Nero. Giochi, musica, DVD e tutto il vasto mondo che ruota intorno alla nuova console troverà spazio nelle pagine che ci siamo sforzati di costruire eleganti.

Saremo riusciti a rendere tutte le novità presentate (alcune) e promesse (tante) dalla nuova PlayStation? Noi siamo convinti di sì e speriamo che voi sarete d'accordo. Per questo vi diamo un nuovo appuntamento mensile, che si aggiunge a quello di Planet e promette di raddoppiare il nostro e vostro divertimento.

Sommario

Planet PlayStation Menu



▲ ***Al volante della PlayStation***
Ferrari, McLaren o Williams? Il richiamo del campionato appena iniziato ci spinge a ripercorrere con nostalgia l'evoluzione della F1 sulla dea grigia.



Fuoco a volontà ▲
Lanciafiamme, granate o sparachiodi? Facciamo il punto nell'arsenale della PlayStation per scegliere l'arma migliore. Lo sapete bene, girare disarmati è pericoloso!



▲ ***Vanishing point***
Nervi saldi e pronti a frenare se non volete sfracellarvi nelle velocissime curve del nuovo racing game della Acclaim.



◄ Fear Effect 2: Retro Helix
Recensita e risolta la nuova avventura di Hana e Rain, impegnate a esplorare, risolvere enigmi e a menar le mani. E anche qualcos'altro...

LEGENDA

S	- su	↑	
G	- giù	↓	
Dx	- destra	→	
Sx	- sinistra	←	
S1	- diagonale in alto a sinistra	↖	
S2	- diagonale in basso a sinistra	↙	
D1	- diagonale in alto a destra	↗	
D2	- diagonale in basso a destra	↘	
T	- triangolo	△	

Q	- quadrato	□
C	- cerchio	○
X	- tasto x	✕
R1	- tasto funzione destra sopra	
R2	- tasto funzione destra sotto	
L1	- tasto funzione sinistra sopra	
L2	- tasto funzione sinistra sotto	
N	- neutro, nessun tasto premuto	

ARCADE
AVVENTURA
AVVENTURA PUNTA E CLICCA
AZIONE
GIOCHI DI RUOLO
PICCHIADURO
PLATFORM
PUZZLE
RACING
SIMULAZIONI VARIE
SIMULAZIONE SPORTIVA
SPARATUTTO
STRATEGICI

Planet Voto

DA 0 A 40	Difficilmente vedrete su Planet PSX giochi così scarsi. Tenersi alla larga!
DA 41 A 60	Un titolo che prometteva bene ma che si è rivelato una grande delusione.
DA 61 A 70	È opportuno fare una lunga riflessione se acquistare il gioco o no.
DA 71 A 80	Un titolo che vale decisamente la pena di prendere in considerazione.
DA 81 A 90	Cominciamo ad avvicinarci al top. Acquisto caldamente consigliato.
DA 91 A 100	Siamo in Paradiso, meglio di così non è possibile!

USPI Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano n.796 del 18/11/1998

Publisher:
MG MEDIA GROUP
Via Frua, 15
20146 Milano
Tel: 02/4854541
Fax 02/48545466

Direttore: Roy Zinsenheim

Managing Editor: Claudio Somazzi

Publishing Editor: Walter Minucci

LA RIVISTA PER CHI GIOCA PLAYSTATION PSONE - PS2 PLANET PLAYSTATION

Chief Editor: Roy Zinsenheim

Senior Editor: Walter Minucci

Art Director: Cristian Ghezzi

Art Team: Paola Lagala, Ivan Piazza, Michela Rolandi

Team Editoriale: Laura Colombo, Alfredo Delmonaco, Luca Di Bella, Massimo Losa, Marco Magni, Giampaolo Moraschi, Alessandro Peretti, Christian Pettini, Matteo Pozzi, Lucio Prosperi, Alessandro 'Pitone' Seccafieno, Stefano Vanini

Impianti Prestampa: Grafotitoli & Bassoli
via G. Carducci, 221 - Sesto San Giovanni (Mi)

Stampa: A. Pizzi S.p.A. - via A. Pizzi, 14
Cinisello Balsamo (MI)

Distribuzione per l'Italia**:**
R.C.S. Diffusione S.p.A. - via Rizzoli 2
20132 Milano - Tel. 02/2588
Sped. Abb. Post. comma 26, art. 2, legge 549 del 28/12/'95

Concessionaria Pubblicità:
P.R.S. Pubblicità Stampa Edizioni S.r.l.
via Quaranta, 29 - 20141 MILANO -
Tel: 02/579621 r.a. - fax 02/55014919
Responsabili pubblicità: Bruno Pasini

ISSN 1122-1313

Per informazioni, richiesta cheats, consigli e tutto il resto scrivete a...

- Fax: 02/48545466
- E-mail: playstation@planet.it
- Internet: www.gamearena.it


UNA
SALA GIOCHI
APERTA
TUTTI
I GIORNI
A TUTTE
LE ORE?
COMPLETAMENTE
GRATIS?
WWW.GAMEARENA.IT!
GAME ARENA.it
ARCADE · SPORT · LOGICA · CARTE · AVVENTURA · TAVOLO


Sul Web è arrivato
GAME ARENA.it
IL PORTALE ITALIANO DEI VIDEOGAMES
News
Anteprime
Recensioni
Soluzioni
Cheat
Hardware
Download
DVD
L'on-line Gaming più veloce della rete, con oltre 200 server dedicati e giochi come Unreal Tournament, Quake 3, Diablo 2, Age of Empire 2, Soldier of Fortune...
Una community per tutti i gamers, con chat, forum, spazio clan, la sala giochi per vivere le emozioni di vecchi e nuovi games senza installarli sul Pc e molto altro ancora...
GAME ARENA FAST ACCESS
GAME ARENA TI REGALA INTERNET!
Da oggi giocare in Rete è più facile, più veloce, più divertente e più sicuro. Una connessione gratuita MOLTO PARTICOLARE, ti permette di giocare in Rete su server dedicati ad una velocità spaventosa, mai vista prima!
www.gamearena.it

Le piton@te

A CURA DI Alessandro 'Pitone' Seccafieno

TUTTA LA VERITÀ SUL FIUTUR SCIÒ

Le Pitonate sono una rubrica seria, senza peli sulla lingua - perchè si sa, il pitone non è selvaggina da pelo! Vi voglio far sapere come sono andate VERAMENTE le cose in quel di Bologna, un posto duro, violento, specialmente di sera. Potete considerare questa puntata delle Pitonate come 'Il Lato Oscuro del Futur Show'. Godetevelo!



L'EDICOLA DI GAME ARENA



IL CIRCO DI GAME ARENA







Carabattole, sghignazzate ed effluvi terreni del mondo PlayStation

BLACKOUT!

Il nostro webmaster Alessandro 'Jokerman' Peretti si è divertito a lanciare oggetti contundenti sul pubblico. Se vi è sembrato che volesse regalarvi dei device di gioco, beh vi sbagliavate: il suo obiettivo era quello di farvi del male. Non avendo abbastanza regali per ferirvi tutti quanti, è arrivato ad usare tecniche cumulative subdole come 'L'Ascella Pezzata' - un suo vecchio cavallo di battaglia.
Incitato dalla folla, per il suo ultimo lancio, è stato lui stesso vittima di un atroce scherzo che ha però girato a suo favore, permettendogli di inventare e brevettare 'La Pioggia di Vetri', una tecnica che consiste nel riversare sulla folla inerme una quantità enorme di microschegge di vetro.
Il risultato, lo potete vedere da voi, è stato tragico ed è questa l'amara verità.



IL TORNEO DI FIFA DA CENTO MIJIONI

Come certamente saprete, Game Arena era il partner principale del torneo da 100 milioni, la somma messa in palio per il vincitore dello scontro finale a FIFA 2001 in versione PC. I partecipanti sono stati centinaia - e sarebbero stati migliaia se Pettini non si fosse fatto vedere così tanto dal pubblico. Agli occhi di tutti il torneo si è svolto nella più totale tranquillità, ma ecco come è andata in realtà. Ringraziamo per il servizio Stefano 'Sogliola' Vanini che ci ha messo a disposizione la sua macchina fotografica speciale la quale ci ha permesso di poter carpire i veri pensieri dei partecipanti al torneo.




nutelleria


Il mondo come rappresentazione ha come principio l'IO penso; come volontà l'IO voglio.
L'arte moderna fa una così magra figura perché non è dominata da una concezione della natura tale da creare una nuova epoca.


Altri due trofei per la mia collezione di crani... Hi, Hi!
Vicino a quest'uomo mi sento al sicuro...
Se non mi leva le mani dalla spalla io urlo!


Quanto tempo per due Coche!...
Il negativo di questa foto potrebbe valere una fortuna!







A cura di Christian Pettini

HARVEST MOON

Genere: Strategia
Casa: Ubisoft
Data di uscita: primavera 2001

Uno strategy game abbastanza assurdo è in dirittura d'arrivo da **Ubisoft**, che pubblica questo strategy game sviluppato da **Natsume**. Si tratta di un gioco in cui siete un manager-contadino, in pratica... Avete l'onore (l'onere direi) di sviluppare la **fattoria** appartenente alla vostra famiglia, muovendovi all'interno delle schermate per gestire appunto tutti i vostri affari. La grafica è tridimensionale e l'approccio, sebbene il look (come potete vedere dall'immagine) sia fumettoso, è davvero serioso.
Il gioco insomma sembra un po' **Theme Park**, grazie alla facilità di approccio unita all'intelligenza del motore che regola i fatti che avvengono su schermo. Regolate tutte le costruzioni, preoccupatevi del morale dei braccianti, decidete le attività economiche (allevamento, pesca) e stabilite il tipo di rapporti con il vicinato agreste... A un look fumettoso si aggiungono animazioni e spirito decisamente comici, e tutto quanto ha uno stile **cartoon** davvero convincente. Anche la **musica** accompagna in modo adeguato un gioco che non ha un target poi amplissimo, ma punta con decisione a soddisfare tutti gli amanti dei giochi strategici 'seri e simpatici', se mi passate l'espressione.



Questo mese, nelle news, la parte del leone la fanno i due racer di Toy Story e del World's Scariest Police Chase, i picchiapicchia Snk e i suggestivi Harvest Moon e Monster Force. E per finire la consueta classifica top 15 offerta da Game Arena.

SONY DISTRIBUIRÀ FINAL FANTASY X



La **SCEE**, Sony Computer Entertainment Europe, ha annunciato di aver raggiunto un accordo di esclusiva con Square Co Ltd secondo il quale Sony promuoverà e venderà i titoli Square **The Bouncer** e **Final Fantasy X** per PlayStation 2 in tutti i territori PAL. Molto soddisfatti dell'accordo si sono detti Chris Deering, presidente di SCEE, e Hisashy Suzuki, presidente di Square. **The Bouncer** uscirà per PS2 la prossima estate, mentre per **Final Fantasy X** ci sarà da attendere la prima metà del 2002. Entrambi i titoli saranno localizzati in cinque lingue europee.





SNK CI FA PICCHIARE IN 3D!!!

Genere: Picchiaduro
Casa: SNK
Data di uscita: estate

Il 'picchiaduro' nei primi anni Novanta era riconducibile a due sole softhouse: **Capcom** e **SNK**. La prima rullava grazie a **Street Fighter**, la seconda invece si differenziava di più. Nel numero scorso vi abbiamo già presentato la versione europea di **Fatal Fury Wild Ambition** (una serie che dal 1990 ha prodotto un gran numero di episodi). Ora è la volta di **Samurai Shodown**, il 'kendo simulator', apprezzato per la capacità di ricreare l'atmosfera degli scontri tra i maestri d'armi orientali. SNK, con questi titoli, vuole effettuare un definitivo passo verso la tridimensionalità. **Combo**, mosse speciali e **tecniche segrete** continueranno a caratterizzare gli scontri in **Fatal Fury**, complice il 3D che permette un facile inserimento di colpi in combo e colpi a terra, oltre a mosse che sfruttano la **circolarità** dell'area (calci e pugni laterali, o con l'avversario di spalle). La serie di **Samurai Showdown** giunge anch'essa al poligono tridimensionale, con il rutilante nome di **Samurai Showdown Warriors Rage**. Rimane la ben nota cupezza degli scontri e dei fatti intorno a essi, e anche la caratteristica di far introdurre tutti i combattimenti da alcuni **intermezzi** sceneggiati, che regalano un bellissimo feeling. La storia parte venti anni dopo le vicende narrate in



Samurai Showdown; ora un invecchiato **Haohmaru** e il ninja **Hattori Hanzo** (insieme a una robusta serie di personaggi inediti) si trovano ad affrontare un gran numero di avversari del tutto decisi a farli fuori. La grafica prevede personaggi inquadrati molto da vicino, che replicano con efficacia la corposità massiccia dei modelli bidimensionali con cui è nata la serie. La **fluidità** con cui si muovono poi i lottatori è eccellente e rende giustizia alla ricchezza dei modelli poligonali. Gli **effetti speciali** che accompagnano le mosse rievocano la spettacolarità di quelli della serie bidimensionale. I **fondali** rimangono in bitmap, ma le sfumature di colori rendono comunque uno show decisamente gradevole alla vista. La giocabilità prevede il solito mix di azioni, ma il livello di IA ancora non è stato sviluppato a dovere. Presto li vedremo entrambi sotto etichetta **JVC**, e allora potremo esprimere un parere definitivo.





MONSTER FORCE

Genere: Azione
Casa: Konami
Data di uscita: Giugno 2001

La **Universal Studios**, quella insomma che sta dietro a **Crash Bandicoot** (tanto per citare il meno famoso fra i giochi da essa curati...), ha ricevuto l'incarico, dal 'Kolosso Konami', di sviluppare un game in cui inserire, in un contesto dalla giocabilità comunque arcade, tutti i più famosi mostri: **Dracula**, **Frankenstein**, l'**uomo-lupo**. La giocabilità insomma immediata, in perfetto action style, si unisce a un look vivace e vincente, basato sui poligoni che disegnano **aree tridimensionali** molto colorate; nonostante le malvagie presenze (coalizzate per portare il male sulla Terra – ecco in breve la trama che regge il game), lo spirito è vicino a quello dei grandi campioni **Crash** e **Spyro**. Le aree tridimensionali permetteranno scontri all'ultimo sangue (c'è di mezzo Dracula, dopotutto...) e una dinamica vincente. Non si sa molto altro per il momento, Konami sta mantenendo il più stretto riserbo su questo progetto pur di imminente pubblicazione. Aspettiamo fiduciosi la pubblicazione di questo gioco che, stando alle intenzioni, sarà un campione di giocabilità e divertimento.





POWER DIGGERS

Genere: Arcade
Casa: JVC
Data di uscita: n.n.

Taito sta lavorando per JVC (che oltre a pubblicare questo titolo della software house di **Bust-a-Move** si muove per portare sugli scaffali i titoli SNK) per pubblicare questo arcade che richiede un po' di intelligenza. L'idea alla base di **Power Diggers** è di utilizzare uno di quei mostruosi mezzi per le costruzioni, quelli che hanno un braccio meccanico tipo **ruspa**, e che io non so di preciso come si chiamano... Si tratta di ripulire aree con questo mezzo (che capite com'è guardandovi le immagini, risparmiatemi i patetismi di improbabili descrizioni), aree divise in riquadri, con uno stile frenetico al punto giusto. La grafica è un avvincente treddì e la dinanica della azione viene intervallata dalla gestione del mezzo-che-non-so-descrivere, del quale si può conquistare e ammirare una galleria fotografica. Non mancano inoltre le **informazioni** che riguardano sempre l'indescrivibile (da me che sono incapace) mezzo che saremo chiamati a comandare durante l'azione di gioco.



CLASSIFICA DEI PIÙ VENDUTI

(dati dal 15 marzo al 15 aprile 2001)

1) **Time Crisis Project Titan**



2) **Crash Team Racing Platinum**



3) **ISS Pro Evolution 2**



4) **Final Fantasy IX**
5) **Evil Dead**
6) **ISS**
7) **La carica dei 102**
8) **Strider 2**
9) **Knockout Kings 2001**
10) **Looney Tunes Racing**
11) **Dino Crisis 2**
12) **Star Wars Demolition**
13) **Fishing Bass 3**
14) **Ready to Rumble 2**
15) **Point Blank 3**

Dati forniti da: GAME ARENA

THE ARC THE LAD AFFAIR



Genere: Gioco di ruolo
Casa: Working Design
Data di uscita: fine estate

Arc the Lad è stato uno dei primi RPG per PlayStation, proveniente dal Giappone e sviluppato dagli **Arc Development**.

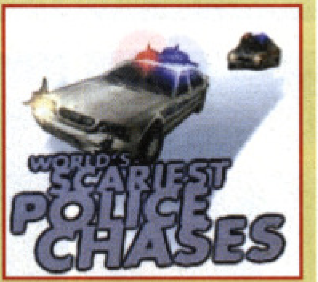


Si tratta di una serie ormai giunta alla terza release, ma i mercati occidentali conobbero solo il primo episodio. L'uscita del terzo, sempre in terra d'oriente, ha convinto i **Working Design** a far felici tutti gli appassionati di giochi di ruolo pubblicando per loro un cofanetto contenente tutte e tre le versioni localizzate per chi non è in grado di giocare un GDR NTSC in lingua giapponese. Ergo (Sprint) toccherà il suolo occidentale la **Arc the Lad Collection**, un cofanetto contenente tutti e tre gli episodi. D'altronde, ormai il processo di conversione è un fatto quasi scontato: praticamente tutti i giochi di ruolo nipponici vengono traslati per i mercati occidentali, basta vedere gli esempi dei recenti **Breath of Fire IV** e **Persona 2 Eternal Punishment**, che recensiremo nel prossimo numero. **Arc the Lad** non è un campionissimo, come potranno ricordare gli appassionati dalla memoria d'elefante. Lo spirito nipponico della serie veniva esasperato nei lunghi **dialoghi** e la solita missione di diventare un eroe e salvare il mondo si svolgeva fra scherzi e battute degni di Stanlio e Onlio... o quasi, ovviamente... Le caratteristiche comuni a tutta la serie sono comunque valide e fanno, della struttura dei games, un buon RPG: una buona **grafica**, una **colonna sonora** convincente, un sistema molto dinamico di **combattimenti** (sempre turn-based, comunque) e **locazioni** sempre intriganti. Il primo **Arc the Lad**, forse ricorderete, vi metteva nei panni di **Arc** che iniziava la quest nella cittadina di **Touvil** e proseguiva nel resto dei mondi disegnati dagli sviluppatori, procedendo però di locazione in locazione e NON con una mappa in cui muovere liberamente. La storia procedeva classicamente, con degli spiriti cattivi rievocati dal vicino tempio di **Kukuru** fra le montagne; e lo svolgimento del gameplay prevede i consueti **numerini**, gli **oggetti** e l'avanzamento dei livelli fino a fare, del bifolco Arc, un eroe. Il box che conterrà i tre games avrà anche una guida strategica, un CD con le colonne sonore e un filmato con il Making off; non sappiamo ancora se giungerà in via ufficiale in Italia, ma gli appassionati rimangano in linea!!!

WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES

Genere: Driving alla Driver
Casa: Fox Interactive
Data di uscita: TBA

E questo è forte, ragazzi... Si tratta di un gioco in cui avete la piena libertà di movimento all'interno di una **città** riprodotta con una grafica poligonale solida e vincente, in pieno stile **Driver**. L'etichetta sotto cui uscirà questo game sviluppato dagli UDS è quella **Fox Interactive**, autrice dei due **Die Hard Trilogy** (giochi che offrivano una modalità racing con movimento libero all'interno della città di Los Angeles). Questa volta abbiamo la possibilità di muoverci all'interno della cittadina di **Ashland** (??? voi la conoscete???), di cui son riprodotti **ottanta chilometri** di strade. Il gioco sfrutta una serie televisiva molto nota in U.S.A., prodotta proprio da Fox, di cui però non sono a conoscenza e che pertanto non posso descrivervi... Quello che importa al 'giocatore' è che le missioni che sarà chiamato a risolvere sono circa **cinquanta** e che in esse la varietà la farà da padrona: acciuffa il colpevole, proteggi il testimone, risolvi l'emergenza, segui il sospetto ecc. Non manca una meravigliosa possibilità di giocare **in due** in modalità a schermo diviso, che è grandiosa per un gioco di questo genere; speriamo solo sia migliore di quella fattaci giocare dal secondo Driver. L'ambientazione e il



contorno televisivo non dovrebbero intaccare una sostanza che, a oggi, sembra proprio di grande qualità.

STOP PRESS - STOP PRESS

- È in dirittura d'arrivo il **Simpson wrestling**. **Ventidue** personaggi, un sistema di controllo intuitivo (ma è pur sempre un wrestling) e lo spirito della serie infilato in ogni angolo del gioco. Sembra bello e divertente. Ma è un wrestling...

- Sta per esser lanciato sul mercato il **cavo** che permette il collegamento fta la PSOne e il telefono cellulare. In Iappone, ovviamente... Per il momento, abbiamo solo visto una foto; la mia ragazza sta traducendo la documentazione tecnica dal giapponese, il mese prossimo potrò farvi sapere di più.

- Ancora hardware. Compaiono ormai i primi **monitor** per rendere davvero portatile la **PSOne**; permettono il gioco ovunque grazie a spinotti, adattatori e pile. Quello ufficiale Sony non è ancora uscito, "costerà più degli altri, ma sarà di gran lunga il migliore" assicurano fonti ufficiali interne a Sony.

- Si sa che **Sega** svilupperà software per PS2, ma voci di corridoio sostengono che verranno sviluppati anche giochi per la prima mitica PlayStation. Forse **Sega Rally**? Siamo in attesa di maggiorni chiarimenti, nel frattempo sperar non nuoce!

- È uscito in Giappone diverso tempo fa; ormai è disponibile la versione in comprensibile inglese, per il mercato americano. Ed è un titolone. Sto parlando di **Persona 2 Eternal Punishment**. Recensione il mese prossimo,

TOY STORY RACER

Genere: Racing fumettoso
Casa: Activision
Data di uscita: imminente

La **Traveller's Tales** è alla sua seconda prova con i personaggi di **Toy Story**. Dopo un ambiguo titolo a metà fra il racing e il platform, si dirigono verso il genere dei racing, precisamente il sottogenere dei racing fumettosi, quello capeggiato da **Crash Team Racing** per capirci. I titoli ormai presenti in questo sottogenere sono moltissimi: la maggior parte di essi si rifà a una serie esistente dei videogiochi, come **Bomberman Fantasy Race** e **Chocoboo Racing**; dei giocattoli, come **Lego Racers**; dei cartoon, come **Woody Woodpecker Racing** o **Looney Tunes Racer**. Questo 'prende in prestito' il film in Computer Grafica di **Toy Story**, che per sua natura offre spunti perfetti e adeguatissimi per un videogame siffatto. I giocattoli che nel film si aggirano in scenari casalinghi sono perfetti per un racing fumettoso! Le ambientazioni sono domestiche, si corre in camere per ragazzi, in salotti, in giardini... e tutto riporta alla mente il primo gioco ispirato a Toy Story, un avvincente action game poligonale dalle medesime caratteristiche. Il racer offre diverse modalità alternative, che lo dovrebbero far distinguere da tutti gli altri: un **'raccogli gli oggetti'**, uno **'scarica la bomba'** ecc. Tecnicamente, la versione pur incompleta che abbiamo potuto visionare offriva un **livello di dettaglio** davvero notevole e un **clipping** più che onesto. Mancava l'opzione per il gioco simultaneo **a quattro giocatori**, sempre importante per questo genere di games, feature che speriamo venga immessa nella versione finale.







Futur Show

di Alessandro 'Pitone' Seccafieno

Eravate dentro? No, perché se eravate fuori vi siete sicuramente beccati un sacco di acqua e, si sa, l'acqua fa ruggine, rovina i ponti... Noi c'eravamo e ci siamo divertiti come dei matti, e questo anche grazie a voi. Ma facciamo venire un po' di bava a chi non c'era...

Il **FuturShow** può rivelarsi un'esperienza fantastica, specialmente se vissuta con lo spirito gaio (ma professionale) con cui noi di **Gamearena** l'abbiamo approcciata.

La particolarità di questa fiera, per noi che veniamo da Milano, è che deve essere tutto perfettamente coordinato, tutto perfettamente funzionante. Allo **SMAU**, se c'era qualcosa che non andava, si usciva, si passava in redazione e si recuperavano i pezzi di ricambio e qualunque altra cosa.

A Bologna no.

A Bologna o arrivi preparato, concentrato e rilassato come uno jedi, oppure sei fatto.

Noi di Gamearena (e quando dico noi intendo tutto lo staff di **Media Group**, quindi anche i ragazzi di K PC Games, Planet PlayStation, Play 2, Planet GameBoy) avevamo alle spalle la titanica esperienza di SMAU che ci aveva forgiato nel fuoco. Abbiamo quindi affrontato il FuturShow di Bologna 'a muso duro'. I risultati, se c'eravate, li avete visti anche voi.

Il **pullmino dell'amore** lascia la sede di Media Group qualche giorno prima che si aprano le ostilità: come un prode gruppo di esploratori, i primi membri di Gamearena tastano il terreno, preparando la testa di ponte in attesa dei rinforzi.

Tra mercoledì e venerdì tutto lo staff era al completo, pronto, con il coltello tra i denti, ad affrontare la torma urlante. E di mezzo c'era anche un **torneo** da cento-milioni-dico-cento, mica pizza e fichi...

Arrivando al **padiglione 35**, ecco lo scenario: una decina di postazioni erano collegate a **Internet** per permettere ai visitatori di farsi un giro su Gamearena.it, leggendo le recensioni, scovando le cheat più nascoste, lustrandosi gli occhi con le ragazze del Babe-O-Rama: vi abbiamo visto, maialoni!

Grandissimo successo ha avuto la **Sala Giochi Virtuale**, col gioco chiamato **Rush Hour** (quello in cui bisogna uscire con la macchina dal parcheggio) che ha spopolato quasi più di Quake III e Unreal Tournament insieme!

Nell'angolo esterno dello stand trovava posto l'**edicola**, un bancone dove **Stefano 'Sogliola' Vanini** e una delle nostre graziosissime standiste vendevano i nuovissimi numeri di Planet PlayStation e K PC Games in offerta speciale. La mole di Stefano è stata altamente convincente: diciamo che nessuno ha osat... ehm... ha resistito all'impulso di comprare i nostri giornali





che, è bene dirlo, sono andati esauriti nella prima mezz'ora di esposizione.

Ma il cuore dello stand era il **palco**, alla base del quale **nove computer** rappresentavano le postazioni privilegiate, quelle dedicate ai partecipanti ai tornei. Completavano il quadretto le altre **quattro**, una per ogni angolo del palco sul quale si alternavano i due giullari della situazione: **Alessandro 'Jokerman' Peretti** e il **sottoscritto**. Ci distinguevate facilmente perché io ero quello alto con i capelli lunghi, lui era quello alto e basta. Autocelebrazioni a parte, è stato compito nostro far funzionare a dovere i tornei che si sono succeduti nel corso delle giornate e visto che nessuno si è lamentato, possiamo supporre che sia andato tutto bene. O no?

Un discorso a parte merita il padiglione al nostro fianco, l'enorme anfiteatro nel quale si sono avvicendati i partecipanti al **Torneo di FIFA 2001**. Lì c'erano in palio i famigerati cento zucconi, vinti poi da **Francesco Di Dio**; nessuno mi toglie dalla testa che ha ricevuto un aiuto particolare da qualcuno molto, ma molto in alto...!
A gestire la situazione sono stati i bravissimi **Christian 'Un amore in ogni porto' Pettini**, da Roma con furore e senza pudore; **Cristian Ghezzi** (il nostro art director), **Lucio Prosperi** e **Alfredo Delmonaco**, due redattori che conoscete bene, aiutati da **Walter 'Bandana' Minucci** e dal nostro **Massimo 'Cliffhanger' Pantani**. Fortunatamente non mancava un apporto femminile; OK, bravi quanto volete tutti quanti, ma qualche ragazza non ci sta mica male... Un 'BRAVA!' a **Naomi**, the thunder from down-under (nel senso che è australiana) e alla perla di tutto il nostro staff, la stupenda **Wilma**. Non fate quelle facce, avete capito tutti di chi sto parlando!

DAY ONE

Trascurando giovedì 5 aprile, giorno dedicato agli operatori che per una volta hanno trovato SOLO operatori, venerdì 6 è iniziato il delirio. Lo stand di **Gamearena** è stato preso d'assalto grazie alla sua posizione strategica: vicini a una delle uscite, rappresentava un punto di passaggio fantastico per fermarsi, farsi una partita con i computer collegati a Internet e uscire a prendere una boccata d'aria. Poi si poteva rientrare, partecipare a un torneo di Quake III per portarsi via ricchi **regali** e uscire nuovamente, solo per aspettare che l'intrattenitore, Alessandro 'Jokerman' Peretti, cominciasse a distribuire altri regali a piene mani, come fosse un Babbo Natale in avanzato stato di ubriachezza!







A questo proposito, non ci scordiamo di ringraziare chi ha messo a disposizione i cotillons che vi siete portati a casa: **CDVerte** e **Infogrames** per i giochi, **Thrustmaster** per i pad, **Labtec** per le cuffie e le casse, **Logitech** per i mouse e le webcam e **Microsoft** per giochi e hardware. Un supporto fondamentale e, mi sembra proprio il caso di dirlo, di grande qualità!
Ha anche avuto inizio il tormentone dell'**Iron-Man**, la competizione di **Unreal Tournament** la quale prevede che un campione si appropri di una posizione e si schiodi solo quando trova un avversario degno di lui. Il nostro Bocte è rimasto imbattuto fino alla fine della fiera!
L'afflusso di gente, veramente copioso, ha costretto il Jokerman a un super-lavoro di gola che gli è costato la perdita della voce; sentitevi responsabili, almeno in parte!

DAY TWO

Sabato è un giorno cruciale: ci si aspetta l'apocalisse, complice il fatto che il tempo non è dei migliori. E con un tempo del genere, cosa c'è di meglio da fare che non andare a rapinare quelli di Gamearena? E così è stato. Sul palco mi ci sono piazzato io, al reparto tecnico c'era il nostro **Bitmaster**, sempre pronto a far ripartire una macchina che non funziona o a reinstallare un driver che fa i capricci. Fortunatamente alle 9 del mattino non c'era ancora molta gente, così ci siamo riposati le orecchie con Rod Stewart, ben consapevoli che nel corso della giornata il TUN-ZA-TUN-ZA! ci avrebbe ammazzato. Volavano abbondanti le **magliette** e i **cappellini** di Gamearena, mentre alle postazioni sotto palco si avvicendavano i Gladiatori del Mouse. Alla finale del torneo di **Quake** si sono qualificati 8 agguerriti concorrenti: **Roberto Marchini**, **Mario Puglia**, **Giuliano Marchetti**, **Marco Bellini**, **Stefano Gasparini**, **Davide Sartori**, **Michele Meggiolaro** e **Benedetto Longanesi**. A spuntarla, in un finale molto combattuto, è stato Stefano Gasparini ("Dire" il suo nick), che si è imposto su Benedetto Longanesi (Skull) e Michele Meggiolaro (Xman), aggiudicandosi il **Sidewinder Force Feedback Driving Wheel**, il volante Microsoft. Al secondo e terzo classificato sono invece andati due splendidi joystick **Sidewinder Force Feedback 2** e **Precision 2**. Dalle eliminatorie del torneo di FIFA di oggi sono spuntati altri 16 qualificati alla fase finale di Lunedì: **Cardetta 1°**, **Anzalone**, **Battistel**, **Balsamo**, **Scirè**, **Cardetta 2°**, **Tebaldi**, **Bugli**, **Sanvido**, **Battaglione**, **Candelari**, **Pierini**, **Di Dio**, **Grandieri**, **Bruschini** e **Betti**. In molti, comunque, hanno fatto il tifo per **Eleonora Franchini**, una delle 3 ragazze iscritte oggi, che, qualificatasi al secondo turno parando un rigore in zona Cesarini al suo avversario, si è dovuta arrendere nel match successivo. "E' la prima volta che giocavo a FIFA 2001", ci ha confessato la simpatica Eleonora, "a casa però gioco spesso a FIFA 2000. Sono affezionata a FIFA, anche perché è stato uno dei primi videogiochi a cui ho giocato in vita mia".



DAY THREE

Mattinata in grande spolvero: il sottoscritto si autoelegge Iron Man di **Re-Volt**, il gioco di macchinine radiocomandate in regalo con lo scorso numero di K PC Games. Le immagini vengono proiettate sul grande schermo: per fortuna di tutti i partecipanti, i bagordi della notte prima (grazie ad Andrea 'Gigante Buono' Giacchino e Marco 'Martello' Lodi!) avevano appannato le mie capacità di guida,



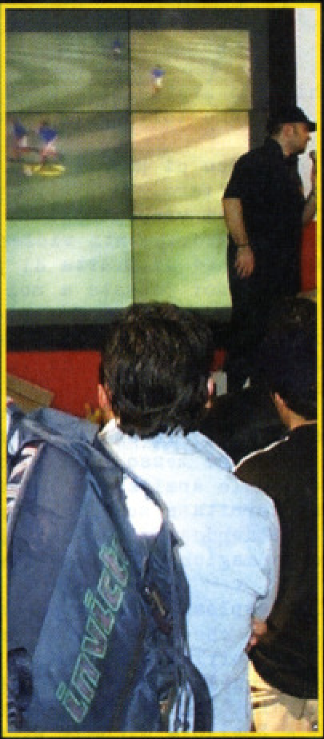
permettendo a quasi tutti i partecipanti di portarsi a casa qualcosa come premio per avermi battuto.
Il pomeriggio è stato monopolizzato da sua maestà **Quake III**, che ha riunito oltre **40** persone in un torneo all'ultimo frag. A spuntarla alla fine è stato **Sgrà**, che si è imposto su **Jaiss** e **Brutal**, portandosi a casa il volante **Sidewinder Force Feedback**, mentre al secondo e al terzo sono andati, rispettivamente, un paio di ottime casse **Spin 70** della Labtec e una coppia di videogiochi (**Crimson Skies** e **Mech Warrior IV**).
Terza giornata di qualificazioni al torneo di FIFA 2001, con i seguenti 16 ammessi alla fase finale del giorno dopo: **Figlia**, **Marconi**, **Han**, **Sereni**, **Cavadini**, **Occhini**, **Raimondi**, **Chiarappa**, **Bianchi**, **Ovulato**, **Bazzicalupo**, **Pirazzoli**, **Ziello**, **Mazzoni**, **Carriero** e **Ciucchi**.
La domenica, iniziata con un promettente sole, è finita a schifio quando un acquazzone ha travolto l'Emilia Romagna, facendo riversare al FuturShow tutti quelli che speravano in una tranquilla gita domenicale. La fine della giornata ha sancito il nostro successo con sei persone sul palco che tiravano verso il pubblico ogni sorta di regalo, dai pad ai joystick, dalle magliette ai cappelli (qualcuno voleva anche quelli che indossavamo!), il tutto sottolineato dal commento musicale dei Limp Bizkit, a detta di tutti la migliore colonna sonora della fiera.
Quando attacca la loro versione di **Mission: Impossible**, è il delirio! Un non meglio identificato energumeno sale sul palco per guadagnarsi il suo **Force Feedback 2** tentando di divorare un **panino al prosciutto** in meno di un minuto. Ce la fa, sotto lo sguardo allibito dello staff di Gamearena e del pubblico che lo saluta con un'ovazione. Uno spettacolo orrendo! Ancora più truce è stato dover regalare un joystick al primo che si presentava sotto il palco con tre lattine di birra. Beh, sono arrivati in due. Totale: sei lattine per noi, due joystick per loro!

DAY FOUR

Saranno i due esponenti di fifaclubs.com, **Andrea Rocca** e **Francesco Di Dio**, a contendersi la vittoria nella finalissima del torneo di FIFA 2001. Entrambi si sono imposti abbastanza nettamente sui rispettivi avversari: Rocca ha sconfitto Giovanni Battocchio con il punteggio di 6-3, mentre Di Dio si è imposto su Battaglione per 8-5.
Alla fine è proprio lo sfidante **Francesco Di Dio** a polverizzare letteralmente il campione in carica Andrea Rocca, imponendosi per 10 a 3. "Il suo modulo di gioco è fantastico", ha spiegato Rocca; "ha bloccato tutte le mie fonti di gioco ed è riuscito a imporre il suo schema d'attacco preferito: cross e gol di testa". Francesco di Dio, bresciano, da parte sua crede che un ruolo fondamentale l'abbia avuto la tensione emotiva: "In gare secche come questa, se sei nervoso non riesci a dare il meglio, soprattutto quando devi recuperare uno svantaggio" ha detto il nuovo campione, che non ha ancora deciso cosa fare dei 100 milioni in palio per il vincitore del torneo. "Veramente non ci ho ancora pensato. Sarà meglio decidere a mente fredda!".

CHIUSURA

Si chiude quindi il sipario su un lungo week-end di fuoco: tutti si ricorderanno delle gesta di questi paladini del web. Avete riso e trattenuto il respiro con noi, avete vinto e perso con noi, abbiamo avuto un'esperienza comune che, in un modo o nell'altro, ci ha arricchiti tutti, chi dentro, chi fuori...
Volevamo ancora una volta esprimervi la nostra gratitudine per aver partecipato, per aver animato con noi una fiera che inizialmente sembrava non aver richiamato troppa gente.
Ma poi abbiamo capito perché: erano tutti da noi! E diamoci una pacca sulla spalla, ogni tanto...







di Alessandro 'Pitone' Seccafieno

FUOCO

Tutte le armi della PlayStation

Da quando i videogiochi sono stati inventati, le soddisfazioni più grandi ce le siamo tolte in due maniere: **guidando** e **sparando**.
La natura stessa di un videogioco ci permette di fare cose che in realtà non potremmo fare, il che rappresenta quella linea che i detrattori dei videogiochi ci accusano di superare, manifestando comportamenti violenti anche nella vita reale. Ovviamente si tratta di pareri che lasciano il tempo che trovano: pensate a noi redattori che passiamo la giornata in mezzo ai giochi. Se quello che questi luminari dicono fosse vero, saremmo tutti dei pazzi assassini criminali, cosa che vi assicuro non essere vera. Almeno credo.
Pareri illustri a parte, siamo qui per illustrarvi una parte del nutritissimo campionario di ordigni bellici che i giochi PlayStation ci hanno messo a disposizione in oltre sei anni. Non potendole analizzare tutte, abbiamo deciso di fare una cernita e scegliere quelle che ci piacevano di più, decidendo come unica regola di non prendere in esame quelle magiche, prerogativa degli RPG.
Qui si parla di **proiettili, esplosivi,** roba che si può trovare sul mercato nero, **armi** che potremmo definire 'vere' in quanto trovano una corrispettivo nella vita reale. D'accordo, un paio di quelle citate in queste pagine non sono armi definibili 'proprie': nessuno, a parte **Jason** di Venerdì 13 e **Sogliola** di Game Arena, si sognerebbe di usare una motosega per fare una strage. Meglio un cucchiaio di plastica... E le bombe come quelle di Silent Bomber noi, dal vivo, ancora non le abbiamo viste...
Iniziamo col dire che abbiamo scelto le armi in base ai normali canoni secondo i quali le software house equipaggiano i loro eroi virtuali, cioè per **categorie**. Giocando con un qualsiasi action/combat game vi sarete accorti che le classi di armi, gira e rigira, sono sempre quelle: un'arma leggera come una **pistola**, una più pesante generica come un **mitragliatore** leggero o uno **shotgun**, un **fucile di precisione, esplosivi** e via dicendo. È lo stesso discorso di classificazione che si può fare per i personaggi di un picchiaduro: quello veloce ma debole, quello più grosso e violento, ma lento, quello più bilanciato che però non eccelle in nessuna categoria... Si tratta di variazioni sul tema principale, tutto qui. Buona lettura!

A PIEDI NUDI

In alcuni giochi inizierete la partita senza neanche un'arma. In questi casi dovete fare affidamento sulle vostre sole forze: nel caso siate umani, si parla di **calci** e **pugni**. Questo tipo di arma, generalmente poco efficace, è anche l'unica che vi rimane quando restate senza proiettili per le altre. Abbiamo visto come **Solid Snake** possa cavarsela bene anche a mani nude, specialmente nel duello finale contro **Liquid Snake**; in **Doom** il pugno era una delle ultime risorse. Insomma, per dirla all'inglese, *where it all comes down to*.



Per questa categoria di 'armi', abbiamo voluto premiare la più originale, la più divertente, la variazione sul tema definitiva: il **calcio** di Duke! L'espressione che **Duke** ripete sovente, *let's kick some ass*, non fu mai più azzeccata: in caso rimaneste senza proiettili, il Calcio del Duca è un'utilissima risorsa, senza contare che sconfiggere a calci gli alieni che vogliono invadere la Terra è una soddisfazione non da poco! Tanto bello da dire in senso figurato quanto bello da fare in senso fisico: benché non si abbiano notizie certe in proposito, sospettiamo che il Duca usi anfibi di marca **Dr. Marten's** e porti almeno un 47 di piede: un bel calcio calibro .47 e gli alieni sono belli che respinti!



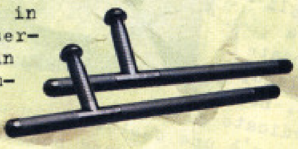
A VOLONTÀ

PRIMARIE NON DA FUOCO

Se non iniziate a mani nude, poco ci manca. Alcuni giochi ci hanno insegnato che, anche senza proiettili, si possono fare danni ugualmente. Non dovendo fare i conti con le cartucce, questo tipo di armi può essere usato largamente, a patto che le troviate o che vi vengano date di default. Ne abbiamo scelte due, tanto efficaci quanto dolorose.

Il Tonfa Baton di Parasite Eve 2

Aya, la bellissima protagonista di **Parasite Eve 2**, ha di default una pistola e un **Tonfa Baton**, un manganello di ispirazione orientale che avrete sicuramente visto in qualche film o qualche servizio giornalistico: è un lungo randello con un'impugnatura a forma di T situata a circa un quarto della sua lunghezza. La polizia americana li ha in dotazione come arma di base, un bastone letale nelle mani di chi lo sa usare: la tecnica è antica almeno quanto le arti marziali dalle quali proviene. Si può usare sia per attaccare (facendolo roteare mentre lo si tiene per l'impugnatura), ma anche per difendersi, facendo aderire la parte lunga sotto l'avambraccio e opponendolo agli attacchi di un malintenzionato come uno scudo.



La motosega di Doom

Assolutamente fantastica! Questo oggetto è ormai di culto da quando ***Venerdì 13*** è stato proiettato nelle sale cinematografiche; ancora più risalto ha avuto da quando è diventato celebre un film dal titolo più che esplicativo: ***The Texas Chainsow Massacre***, in italiano tradotto come ***Non Aprite Quella Porta***.
Massacrare gli Imp con la motosega è diventato quasi uno sport internazionale: il rumore della catena che scorre... l'attrito sulle ossa, ammesso che gli Imp abbiano le ossa... Ahhh, dolci suoni per le nostre orecchie!

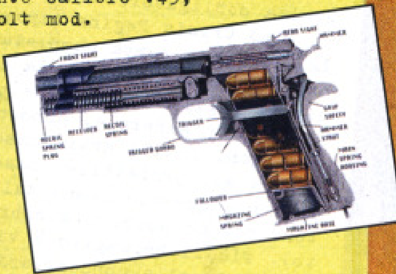


PRIMARIE DA FUOCO

Qui si parla di pistole. Laddove ci sia da sparare, l'arma base con cui inizierete è sempre una **pistola**. Che sia un revolver a sei colpi come la Magnum di **Resident Evil** (per la verità un po' più avanzata delle semiautomatiche in dotazione di default) o un sistema USP silenziato come quello di Snake in **Metal Gear Solid**, le pistole sono la base da cui partire per compiere un massacro in piena regola, o comunque difendersi dalle mostruosità che ci aspettano.
Anche in questo caso abbiamo scelto due armi che però appartengono alla stessa persona, cioè allo stesso gioco: **Lara** domina il mercato delle armi corte, presentandosi all'appello con due tra le più rinomate armi che la storia ricordi.

Le Colt di Lara

E che cosa sarebbero le armi della PlayStation, la PlayStation stessa, senza le mitiche **Colt** di Lara? Due, probabilmente calibro .45, molto probabilmente Colt mod. **1911 A1**, le prime pistole semiautomatiche mai prodotte. Beh, ovviamente non sono quelle del 1911, principalmente perché sembrano non avere fondo! In effetti uno dei motivi di discussione nei riguardi di **Tomb Raider**, paragonato agli altri giochi, sono proprio le munizioni infinite: c'è chi dice "Troppo facile!", c'è chi dice "È giusto così: deve mantenere una giocabilità arcade!", ma al di fuori di tutte le polemiche, sono sempre le Colt di Lara! Due, come le sue mani sapienti, le sue gambe veloci, i suoi occhi grandi...



La Desert Eagle di Lara

Prodotta dalla **IMI** (Israelian Military Industries), la stessa dell'UZI, la **Desert Eagle** è diventata famosa per essere comparsa in numerosi film: la ricordiamo in particolare come il regalo di compleanno a **Nikita**.
Disponibile nei calibri .357, .50 e .44 Magnum, la Desert Eagle colpisce per la sua linea: è assolutamente inconfondibile, con la sua bocca di fuoco smussata nella parte inferiore e la canna semi-prismatica. Grandissima potenza di fuoco, grandissimo peso e anche grandissimo rinculo: non è una pistola, è un cannone che si può portare nella fondina!



SHOTGUN E SECONDARIA SEMIAUTOMATICA

L'arma secondaria in ogni gioco che si rispetti è uno **shotgun**, il classico fucile a pompa. Il più famoso è il **Remington 870** che spara proiettili a pallettoni calibro 12; lo si può trovare nella sua versione long, cioè con il calcio intero tipo fucile, oppure anche nella sua versione a calcio retrattile. Ne esistono anche modelli con la canna più corta e l'impugnatura a pistola: la caratteristica comune è il classico movimento di ricarica che si effettua spingendo avanti e poi indietro l'impugnatura sotto la canna per estrarre il bossolo usato e camerare quello nuovo.
Quando però non è lo shotgun l'arma secondaria, è di sicuro un **fucile semiautomatico**, cioè a ricarica rapida ma senza la possibilità di fuoco continuo. Ecco le nostre scelte per ognuna di queste categorie.

Il Garand di Metal of Honor

Anche in questo caso il retaggio impera: questo fucile è quello con cui i soldati italiani dovrebbero difendere la patria. Indipendentemente da come la pensiate in proposito, è divertente pensare che il nostro esercito fornisca (ancora per poco, mi sembra) questi veri e propri residuati bellici ai giovani soldati. Calibro 7.65, il **Garand M1** è il fucile con cui gli americani hanno combattuto la Seconda Guerra Mondiale e quella di Corea, rivendendolo agli italiani a peso! Pensate che ad Alamo, in Texas, nel museo dedicato a John Wayne, ce n'è uno custodito in una teca. In **Medal of Honor**, Patterson combatte principalmente con questo fucile semiautomatico il cui classico suono (mi piacerebbe farvelo sentire, ma la carta stampata è sempre carta...) è stato riprodotto fedelmente.



Lo shotgun di Regina in Dino Crisis

Scelta obbligatoria dettata dal campanilismo: in **Dino Crisis** Regina impugna un **Franchi SPAS 12**, fucile a pompa completamente automatico con calcio retrattile. La caratteristica principale degli shotgun come questo (e degli shotgun in generale, conosciuti anche come **riot gun**, fucili anti-sommossa) è la **rosata** di uscita del proiettile. Essendo caricato a pallettoni, questi escono dalla bocca di fuoco tendendo ad aprirsi **a ombrello** (rosata, appunto). Più il bersaglio è vicino, più danno si fa grazie alla concentrazione di pallettoni nella stessa zona. Il vantaggio di un bersaglio lontano (ma non troppo: il range è limitato) è quello di avere la sicurezza di colpirlo, anche se con pochi pallettoni. A compensare la grande potenza ci pensano una gittata limitata e un piccolo serbatoio per le munizioni, sei/otto proiettili. Ma lo SPAS 12, abbiamo detto, è automatico: ciò significa che funziona a recupero di gas e può vuotare il suo caricatore da nove colpi in meno di tre secondi!



SECONDARIA AUTOMATICA

Nessun gioco di combattimento sarebbe completo senza un **mitragliatore**, un fucile più o meno compatto capace di generare un fuoco continuo; spesso se ne trovano versioni con selettore di fuoco: colpo singolo, raffica da tre colpi e raffica continua. Si possono trovare centinaia di mitragliatori diversi, da quelli leggeri a calcio retrattile a quelli da postazione fissa come il **Browning** di **Medal of Honor.** Manca in questa selezione il **FA-MAS** di **Solid Snake**, un fucile automatico assai pregiato che però è stato estromesso da queste pagine per un semplice quanto arbitrario motivo: è francese!

La mitraglietta di Gabe Logan

Benché nel gioco sia chiamata in modo differente, qui in redazione abbiamo stabilito che il piccolo fucile mitra-



gliatore di **Gabe Logan** (uno dei tanti di cui si impossessa) è un **Heckler & Koch MP5K-PDW**, una variante a calcio retrattile del classico H&K MP5. È quella piccola mitraglietta che vedete in mano a tutti i membri dei corpi speciali dei film: ce li hanno i SEAL di ***Navy Seal***, ce li hanno i membri del commando insubordinato di ***The Rock*** e quelli di ***Decisione Critica***... Un classico! Calibro .9 mm Parabellum, grande cadenza di fuoco, ma soprattutto leggerezza, compattezza e ottimo compromesso quando ci si trova a combattere in zone piccole dove un fucile non è maneggevole e una pistola è un compromesso povero.

Il mitragliatore di Resident Evil 3

A giudicare dalla forma, quello che Carlos Oliveira e Jill Valentine usano in **Nemesis** sembra un normalissimo **M-16 A2.** Fucile standard dell'esercito statunitense, è uno dei più diffusi al mondo insieme all'AK-47, il Kalashnikov. Calibro 5.56 NATO, l'M-16 ha generato diversi cloni tra cui, il più famoso e indistinguibile, l'**AR-15.** Lo avrete visto centinaia di volte nelle foto dei soldati americani in Vietnam. In **Nemesis** ha possibilità di fuoco continuo, misurato in percentuale di colpi rimasti, ma in realtà il caricatore porta in tutto trenta colpi.



SNIPER

L'apice di un gioco di combattimento lo si raggiunge usando il **fucile da cecchino**, lo *sniper rifle*. È quello che tutti volete, non mentite: non c'è da vergognarsi! La figura del cecchino ha un fascino tutto suo, inesplicabile ai più. Come poter giustificare altrimenti le mani che sudano mentre impugnano il calcio di un fucile di precisione, pronto per rilasciare un rapido, silenziosissimo messaggero di morte? In questo caso abbiamo scelto due classici assolutamente alla pari: quello di Gabe Logan in **Syphon Filter 2** e quello di Solid Snake in **Metal Gear Solid.**

Il PSG-1 di Solid Snake



Fabbricato dalla tedesca Heckler & Koch, il **PSG-1** è uno dei più famosi fucili da cecchino al mondo. Adottato da decine di corpi speciali, prevalentemente statunitensi e tedeschi, questo gioiello è camerato per il calibro 7.62 NATO e può usare caricatori da cinque o venti colpi. L'impugnatura a pistola ergonomica con sostegno, l'ottica standard a sei ingrandimenti (6x) e il treppiede lo rendono un'arma micidiale nelle mani di un tiratore esperto. Nonostante nel gioco non abbia la funzione di zoom, lo abbiamo scelto perché **Snake**, per usarlo correttamente, deve ingerire delle capsule di Diazepam: troppo avanti!

Il Barrett di Gabe Logan

Identificare quest'arma non è stato facile, ma alla fine abbiamo stabilito che si tratta di un **Barrett 82-A1**, il **Light Fifty**, come lo chiamano gli specialisti. Un'arma enorme: un metro e mezzo di lunghezza, tredici chili di peso, il Barrett è camerato per il potentissimo Browning cal .50, un proiettile capace di attraversare bersagli multipli con la stessa facilità con cui penetra il monoblocco di un motore. In **Syphon Filter 2** l'ottica permette di identificare la parte del corpo che si sta per colpire (cosa che ovviamente non succede nella realtà) e merita il nostro plauso per la presenza di una completa funzione di zoom.



LANCIARAZZI

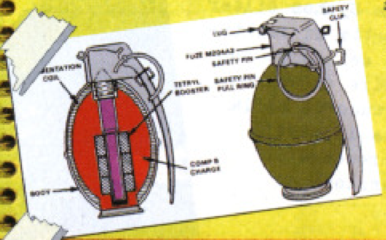
Che sia un lanciarazzi o un lanciagranate, il **bazooka** è fondamentale per riuscire a danneggiare un avversario pesantemente corazzato come un carro armato, ma anche per colpire bersagli mobili grazie allo **splash damage**, gli effetti dell'esplosione del razzo che si ripercuotono nelle vicinanze della zona d'impatto.
E quando si parla di lanciarazzi, non si può che avere un nome in mente: **Doom**! Per celebrare quest'arma, pensate che esiste addirittura una modalità di gioco chiamata **Rocket Arena**, nella quale si combatte solo ed esclusivamente con il **Rocket Launcher**! La possibilità di danneggiare gravemente un nemico molto lontano è il vantaggio principale di quest'arma, seconda solo a quella di poterlo ridurre in poltiglia se si trova vicino. Quest'arma permette di eseguire una manovra assai difficile e rischiosa, ma altamente spettacolare e utilissima se performata adeguatamente: il **rocket jump**. In pratica, si utilizza lo spostamento d'aria fornito dallo *splash damage* per raggiungere posti altrimenti inaccessibili. Innanzitutto si decida il punto dove si vuole arrivare, generalmente un posto altolocato; si prenda una buona rincorsa e si effettui un salto normale. Nel momento in cui siete all'apice del salto, mirate verso il basso e sparate un razzo: l'esplosione genererà uno **spostamento d'aria** che, se avete fatto bene i vostri conti, vi sparerà ancora più in alto, permettendovi di raggiungere il posto desiderato.
Gli svantaggi di questa manovra sono due: il primo è l'evidente **perdita d'energia** dovuta all'esplosione, il che rende sconsigliabile praticarla quando se ne ha poca. Il secondo svantaggio è che deve essere praticata con **precisione chirurgica**, il più delle volte mentre siete attaccati da decine di nemici.

granate

La **granata** è la prima forma di esplosivo mobile che sia mai stata inventata dopo la pasta e fagioli. Dalle SRCM dell'Esercito Italiano (quelle che fanno danno giusto se ti esplodono in tasca) ai famosi 'ananas' americani a frammentazione, le granate sono il modo migliore per far piazza pulita di una zona densa di nemici. È semplice: si toglie la sicura, si arma la spoletta, si conta e si lancia. Perché si conta, vi chiederete? Perché così facendo sarete sicuri che una volta arrivata a destinazione, la granata non sarà impugnata dal nemico e usata contro voi stessi, e quindi non avrete tempo per rilanciargliela nuovamente.
Per le granate abbiamo scelto due giochi opposti: **Hogs of War** (è sempre un gioco di strategia bellica, è naturale che si continui a citarlo) e nuovamente **Metal Gear Solid** per la grande varietà di granate presenti.

Le bombe a mano di Hogs of War

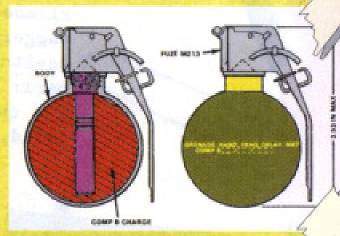
Perché abbiamo scelto queste granate, le M61 a frammentazione? Per due motivi: il primo è il **sistema di lancio**. Scelto il maiale che dovrà lanciare la granata, compariranno sugli schermi due indicatori: uno di **alzo** e uno di **potenza**. Il primo indicatore segnala l'**angolazione** con quale lancerete la granata, proprio come succedeva nel giochino delle Olimpiadi per il salto in lungo e il lancio del giavellotto. Decisa l'angolazione, premete il **tasto di fuoco** finché l'indicatore di potenza non raggiunge il livello desiderato. Poi rilasciate. La granata compirà la sua parabola e, nel rispetto delle leggi della fisica, continuerà a rotolare finché non avrà esaurito la sua forza cinetica.



Ecco che interviene il secondo motivo per cui ci piace tanto usare queste granate: nonostante siano granate che si lanciano a mano e non esplosivi con detonatore, potrete far esplodere l'ordigno quando volete, basta premere il pulsante. Attenzione, però: una volta che la granata si ferma, esplode da sola. Il bello è che a seconda di dove atterra, comincerà a rotolare seguendo i pendii e rimbalzando: immaginate quanti giochini di rimbalzo potete fare!

Le granate di Solid Snake

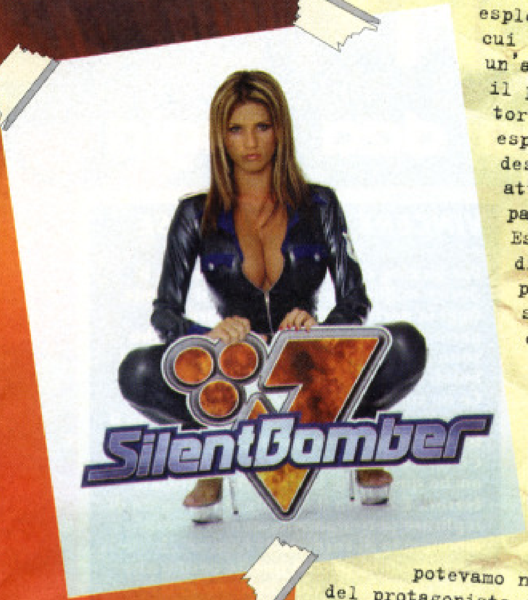
Ancora una volta ci torna utile l'arsenale di **Metal Gear Solid**. Solid Snake è l'unico ad avere un campionario di bombe come questo: tre tipi di granate per tre utilizzi differenti.



Granate a frammentazione: M-67 Frag Grenade, le bombe a mano standard dell'esercito statunitense. Le riconoscete per la loro **forma sferica**: l'utilizzo è quello generico delle bombe a mano, si toglie cioè la sicura e si lancia. In volo la granata perde la spoletta che arma l'ordigno il quale esplode dopo pochi secondi. La differenza con le SRCM italiane è che queste hanno un percussore che fa detonare

MINNE ED ESPLOSIVI

L'arte del dinamitardo! Piazzare una bomba con detonatore remoto e farla esplodere nel momento preciso in cui un nemico ci passa sopra è un'arte; altrettanto artistico è il piazzare una **mina** con rilevatore di prossimità, destinata ad esplodere quando il bersaglio designato ci passa vicino: attenzione però, perché se ci passate voi esplode lo stesso! Esistono diversi tipi di mine e di cariche esplosive, ma le più comuni nei videogiochi sono quelli appena citati. Per questa categoria abbiamo scelto due ordigni atipici: date un'occhiata...



Le bombe di Silent Bomber

D'accordo, queste non esistono nella realtà, ma **Silent Bomber** è un gioco così divertente che non potevamo non citare l'arma principale del protagonista **Jutha**: le **mine**. Il sistema di rilascio delle mine è legato a un computer che stabilisce quante se ne possono rilasciare sul terreno e a che distanza possono fare danno; questi parametri sono stabiliti dalla quantità di **E-Chip** che si inseriscono nel sistema. Con una velocità impressionante, Jutha deposita mine tutt'intorno al campo di battaglia con la possibilità di farle detonare a distanza: può anche creare una **Stock Mine** impilando più mine una sopra l'altra per un maggiore effetto esplosivo.
Non solo: Jutha può anche decidere di cambiare il tipo di esplosivo da usare. Al posto di quello canonico, può adottare quello **infiammabile** che crea una barriera di fuoco dopo essere stato detonato. Può anche usare uno speciale esplosivo che genera un **campo magnetico** che inibisce le funzioni primarie dei suoi nemici e può usarne anche un terzo che genera un **campo gravitazionale** il quale attrae nella sua morsa gli avversari nelle vicinanze. Vi assicuro: far esplodere tutte quelle mine in sequenza è un'esperienza assolutamente unica! (Nota: quella nella foto NON è Jutha!)

La dinamite di Hogs of War

Dal punto di vista bellico **Hogs of War** è di una precisione spaventosa, seconda solo a **Medal Of Honor**: la fisica dei proiettili e delle armi di **Hogs of War** è assolutamente irripetibile e segue dettami ben precisi determinati dalla morfologia del terreno e dalle diverse condizioni in cui si agisce: spari dall'alto, dal basso, da dietro una collina... Ebbene, in questo capolavoro di strategia c'è un'arma assolutamente esilarante da utilizzare: il **TNT**, trinitrotonotenuolo per gli amici. Immaginatevi un maiale in uniforme con una carica di dina-



mite in mano che si avvicina di soppiatto a un maiale nemico, anch'esso in uniforme. Alla vista del porco dinamitardo, la vittima trema e si ripara il viso, come se servisse: il maiale con la dinamite la piazza proprio ai piedi della povera vittima CON UN SOGGHIGNO! Avete capito?? Ride, il porco! Appena piazzata la carica, il suino si allontana in tutta fretta per evitare di essere colpito dallo splash damage, giusto in tempo per vedere il verro avversario fare un salto fino al cielo, perdere cinquanta punti-vita e ripiombare a terra! Dico, un'arma che fa volare i maiali non la dovevamo citare??

---

la bomba quando questa si scontra con l'obiettivo o un altro ostacolo.

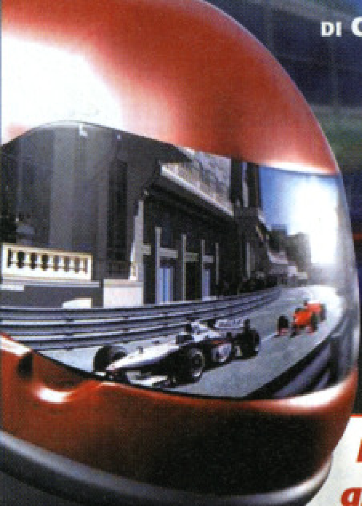


Granate stordenti: flashbang, flash grenade o stun grenade, sono tutte la stessa cosa: **XM-84**. Quando questo cilindro esplode, il **magnesio** (o fosforo) contenuto al suo interno provoca un flash che acceca momentaneamente chiunque abbia gli occhi aperti e si trovi nelle vicinanze. La combinazione di luce e di suono assordante fornisce agli incursori quei preziosissimi secondi di stordimento del nemico che fanno al differenza tra la vita e la morte.
Granate Chaff: ancora non è stabilito se esistano veramente. Il concetto è comunque più che sperimentato ed è utilizzato sui caccia per trarre in inganno i missili a ricerca radar: quando questo ordigno esplode, rilascia una miriade di piccole **listarelle di carte stagnola**. Le onde radar rimbalzano tra queste listarelle, mandando in confusione il sistema intero che 'va in palla' per qualche minuto. Soldi Snake le usa sia per 'distrarre' i missili che gli lancia il **Metal Gear Rex**, sia per confondere le telecamere di sorveglianza: questa è un'incongruenza, visto che le telecamere non funzionano certo grazie a un radar!

di Christian Pettini

Al volante della PlayStation

La Formula Uno sulla dea grigia



Il campionato mondiale di Formula 1 è appena cominciato: sono stati disputati appena tre Gran Premi e già pregustiamo un avvincente testa a testa fra Schumacher e Coulthard, fra Ferrari e Mc Laren, con la Williams come fastidioso terzo pretendente. Ma noi, patiti di videogiochi e incalliti playstationari, abbiamo la fortuna di poter replicare le imprese degli assi del volante sulle nostre console. Vi illustriamo dove, come, quando e perché. Purtroppo, però, gli ingaggi dei veri piloti di F1 possiamo solo farveli sognare...

La bellezza e il fascino dei videogiochi sportivi è quello di dar modo all'utente di replicare a livello digitale, nell'intimità della propria casa, le gesta dei campioni dello sport preferito. In tanti, per esempio, scelgono **FIFA** per poter 'giocare' il campionato di calcio scegliendo, per la squadra del cuore, la formazione e il modulo preferiti. Parimenti, anche con i giochi di **Formula 1** è bello poter correre al posto di **Schumacher** "che ha sbagliato quella curva". In verità, per molti – troppi – anni il vero fascino e movente dei giochi di Formula 1 era quello di far vincere una **Ferrari** sempre relegata al ruolo di seconda (quando andava bene); ma per fortuna proprio Schumacher ha smesso di sbagliare le curve e ha portato il duplice alloro alla casa di Maranello: il mondiale piloti e quello costruttori. E allora, oggi, tutti giochiamo con i simulatori di Formula 1 per vincere 'come Schumacher', replicando le sue imprese in pista sui circuiti poligonali offerti dai simulatori disponibili per la nostra PlayStation.



IL GIOCO DI GUIDA DALLE ORIGINI A OGGI

Il genere dei **racing** (e quello dei simulatori di Formula 1 in generale) storicamente è sempre

VINCERE A MANI BASSE

Per giocare con un gioco del genere, il device migliore è sicuramente il **volante**. Oggi la perfezione dell'hardware permette la riproduzione di volanti che sono in tutto uguali a quelli presenti sui bolidi che i giochi vogliono replicare. Ce ne sono di tutti i modelli: grandi, piccoli, dotati di pedali, cambio, uno ha il **freno a mano** (sulle monoposto di F1 non c'è!!!), c'è quello con il **cambio a farfalla** o anche quello che ha la licenza ufficiale **Ferrari**. E ancora il volante che si vanta di replicare perfettamente quello di una monoposto di Formula 1. Fare un elenco è impossibile, perché queste periferiche sono costruite da case indipendenti. Il migliore fra tutti quelli usciti fino a oggi è quello della **Act Labs**, carissimo quando uscì (quasi duecentomila lire!) e oggi introvabile; ma molto buono è anche quello della **Thrustmaster**. Come regola generale, comunque, se volete acquistare un volante considerate sempre che la prima cosa è la verifica della robustezza e... lo spazio a casa vostra che dovrebbe ospitarlo. Non sottovalutate questo secondo aspetto, magari acquistando uno dei mobili espressamente nati per ospitare la PlayStation, il volante, i pedali (che non stanno mai fermi... Ecco cos'altro dovete guardare: la tenuta a terra della **pedaliera**, quando c'è), la televisione, i giochi ecc. Insomma, per farvi divertire pensano proprio a tutto!!!



andato molto forte. Peraltro, è stato sempre uno dei principali motivi di interesse per un tipo di utenza più matura, che magari non si avvicinava al videogame in generale, ma guardava con interesse (o addirittura con concupiscenza) i 'giochi di corsa'. Questo derivava dal fascino che il **motore** ha sempre esercitato su tantissimi; il 'motore digitale', pertanto, beneficiava di questo feeling, che si traduceva in un atteggiamento favorevole nei confronti dei giochi di guida.
I **giochi di guida**, fin dall'esordio (**Auto Racing** su Intellivision, **Enduro** sul VCS Atari, tanto per fare due dei tanti esempi possibili), hanno cercato di replicare con maggiore o minore fedeltà il reale comportamento delle vetture. Ovviamente la potenza di calcolo delle macchine di un tempo non poteva portare a un esasperato realismo: è solo con le macchine a 32 bit e con i PC - diciamo dal 486 in poi - che il pubblico di appassionati ha potuto godere di **simulatori**, ovvero di prodotti che riproducessero con fedeltà il comportamento delle vere macchine, con la replica esatta e ineccepibile delle caratteristiche comportamentali dei modelli offerti: prestazioni, tenuta di strada e comportamento in curva.





QUANDO LA FINZIONE SUPERA LA REALTA'

I giochi di Formula 1 sono diventati 'simulatori'; la **potenza** dei processori diciamo 'moderni' permetteva di gestire una gran copia di parametri, per esempio il **consumo di carburante**, l'usura dei **pneumatici**, il comportamento in caso di **pioggia** ecc. Questo aumentato realismo andava appannaggio degli 'avvelenati', che potevano scaricare il loro fomento su giochi impegnativi e difficili. Questa pericolosa strada veniva spesso lenita da modalità **arcade** più morbide, che consentivano all'utente occasionale di divertirsi; che potevano insomma permettere a nostro padre di correre senza stressarsi troppo e alzarsi con un laconico "continua tu"...
Espressione che peraltro umiliava noi figli, dandoci una falsa misura del nostro hobby e sconfiggendoci, facendoci sentire immediatamente degli appassionati di un passatempo 'per pochi', inadatto a coinvolgere anche i nostri genitori, impossibile da godere con loro; una amara considerazione, in verità.

IL "CASO VILLENEUVE"

Questa è forte. **Jacques Villeneuve**, figlio di Gilles

LA FORMULA UNO SECONDO PSYGNOSIS

Si diceva nel corpo principale che la Psygnosis, software house legata a doppio filo alla Sony, è stata la prima a lanciarsi nello sviluppo di un simulatore 'serio', che non fosse un arcade semplificato e semplicistico come quelli conosciuti fino a quel momento dal pubblico delle console. Affida a Bizarre lo sviluppo del primo gioco che stupì per realismo e completezza: era il 1996. L'anno successivo introdusse una 'media' risoluzione (512x240 pixel) e lo split screen per le partite in doppio. Nel 1998 nuovi sviluppatori produssero un orrore di gioco, mentre l'anno dopo ancora, forte di Wip3out, Psygnosis uscì con un simulatore davvero meritorio. Il resto è dei giorni nostri, praticamente è cronaca: il Formula One 2000, pubblicato nell'ultimo trimestre dello scorso anno, consente di rivivere la stagione appena conclusa. L'ultima release presenta un ottimo sistema di guida e dei modelli grafici interessanti, ma toppa sul piano della IA e su piccoli particolari, come il rilevamento delle collisioni e la dinamica degli incidenti. Un indecoroso periodo di ombra per la prima software house che propose un valido simulatore, insomma.

L'IDEA SONY

La Sony si affida agli Studio (dica) 33 per sfruttare la sua linea "Formula One" iniziata con Psygnosis, casa di software elegantemente 'scaricata'. Beh, le cose non sono andate così, ma di fatto la cura dello sviluppo è passato dalla casa di Liverpool a quella dei capaci Studio 33. La preview fatta da Alfredo nel numero scorso conferma la qualità del titolo che sta arrivando; giusto il tempo di sistemare la dinamica delle collisioni e dei conseguenti danni e rivedere l'Intelligenza Artificiale (aspetto quanto mai importante in un gioco di Formula 1) e sarà pronto quello che sembra il miglior gioco di Formula 1 disponibile per la nostra beneamata consolina grigia.







indimenticato pilota Ferrari, non ha mai nascosto la sua passione per i videogiochi; e anzi, non ha mai negato di prepararsi ai Gran Premi giocando ai simulatori di Formula 1. Ormai, specie su PC, la complessità dei prodotti consente questo e altro a un pilota vero; ma la cosa sensazionale è che il campione canadese, asso sulle piste vere, è arrivato diciottesimo durante la sua prima performance con **Formula Uno GP 2**, un gioco uscito nel 1995, proprio quando Jacques esordì in Formula 1.
Per provare su una pista nuova, il buon Jacques si preparò proprio sull'allora nuovo simulatore di **Geoff Crammond**. La vittoria in quella prova, nel mondo reale, non corrispose a un successo altrettanto importante sulla medesimo asfalto, ma digitale: no, in GP2 il nostro caro Villeneuve arrivò, appunto, diciottesimo!

DI ANNO IN ANNO

Di giochi di Formula 1, ormai, sono pieni gli scaffali dei negozi. Anche perché le software house, che comprano le licenze ufficiali **FIA** per più anni, tendono a pubblicare ogni anno una nuova versione. Le diverse release che si succedono negli anni, di solito, si caratterizzano per **statistiche** aggiornate e **motori grafici** sempre più raffinati.

Il limite dei giochi che infatti potete trovare in offerta è proprio il loro riferimento a stagioni passate, ormai poco appetibili: chi vorrebbe giocare nei panni di Schumacher avendo Irvine come compagno di squadra? In verità, questo fatto lascia intuire quello

MAMMA ELECTRONIC ARTS CONSIGLIA

Electronic Arts, premurosa e amorevole, saluta l'esordio del campionato 2000 di Formula 1 con il pomposo **F1 2000**, con le statistiche aggiornate (un concorrente, il **F1 '99** di Psygnosis, è uscito solo pochi mesi prima... con poco senso: a stagione finita...!!!) e una **grafica** convincente, un ottimo metodo di controllo unito a un livello di difficoltà giusto. Un ottimo lavoro, poco godibile però in due per colpa del famigerato **split screen** che leva un bel po' di coinvolgimento. Ovviamente la 'solita' cura EA si vede anche in tutti gli elementi di contorno: la **Safety Car**, i **settaggi** (la cui bontà è verificabile consultando i dati della telemetria), un **replay** eccellente. E brava EA! Il prossimo capitolo delle sue fatiche vedrà la luce sulla PS2, dove già lo scontro con Ubisoft si preannuncia durissimo!!

MONOPOSTO, MA NON DI FORMULA 1

L'ampio parco giochi PlayStation offre simulatori riguardanti competizioni fra monoposto che però NON sono di Formula 1; devono giustamente esser soddisfatti i gusti di tutti...
C'è per esempio **Formula Nippon**, un arcade che ha per argomento l'equivalente giapponese della Formula 1.
E poi c'è anche un simulatore di **Formula Indy**, la competizione fra bolidi monoposto tutta made in U.S.A., quel **Newman Haas** di Electronic Arts sviluppato dai medesimi cani che l'anno successivo avrebbero lavorato per Psygnosis, sfornando il trascurabile **Formula One '98** che ne sfrutta il motore grafico e parte dell'engine simulativo. Ok, dopo aver saputo queste brevi amenità, tornate pure a leggere dei giochi di Formula 1, quella vera, original 100%, che è meglio, MOLTO meglio...





EIDOS STA A GUARDARE?

Nei primi mesi del 2000 Eidos pubblica, poco convinta, un infelice F1 World Grand Prix, ovviamente dotato di tutte le licenze del caso e sviluppato da Videosystem. Si tratta di un tentativo mal riuscito, sembra quasi per soddisfare gli azionisti con un: "Vedete? Offriamo anche noi un gioco di Formula 1!!". Il gioco ha una pessima tecnica, una poco credibile fisica



comportamentale della vettura e una IA degli avversari che non soddisfa e non riesce a coinvolgere.



IL PARERE DI UBISOFT...

È già in Value Series il primo simulatore made by Ubisoft: quel Monaco GP Simulation che piacque per l'approccio e il contorno. Ovviamente Ubisoft non si limita a sviluppare un titolo solo... ma la serie giunge su PS2, ma questa è un'altra storia...





che è il vero grosso limite dei prodotti di questo tipo: la **ripetitività**. Fondamentalmente i simulatori di questo tipo si assomigliano un po' tutti fra loro, perché simulano tutti la stessa cosa... e questo è un accadimento inevitabile. Pertanto è difficile che un utente, specie se non appassionatissimo, compri ogni anno la nuova release del titolo preferito, solo per qualche poligono in più o per poter correre sulla **Sauber** di Heidfeld o sulla **Williams** di Montoya; a proposito, il signorino ha una fidanzata tanto bella che il posto che vorremmo prendergli non è nella monoposto, ma nella camera da letto!

IL PRIMO, MITICO FORMULA ONE DI PSYGNOSIS

L'hype maggiore fu quella sperimentata in **Formula One**, il primo simulatore disponibile per PlayStation, che usciva proprio nel **1996** quasi in contemporanea con il **GP2** di Crammond per PC. Si trattava del primo esperimento su console di un VERO simulatore, dopo gli arcade di F1 rilasciati sulle console a sedici bit (**Monaco GP** su Mega Drive su tutti). La grafica poligonale, certo, era ed è indispensabile per replicare i circuiti con la fedeltà che meritano. Ma anche il modello di guida simulativo aveva bisogno della potenza di un processore come quello della PlayStation, unità che le macchine della generazione precedente non avevano. Il fascino e il successo di questo gioco fu grande e meritato: la cura riposta dai **Bizarre** nell'approntare un simulatore degno fu grande e il mercato ripagò tanta attenzione. Il gioco era compatibile con lo standard **NeGcon** e quindi anche con il neonato volante **Mad Catz**, allora l'unico device disponibile per PlayStation; inoltre (grande!), offriva il gioco in due non in modalità a schermo diviso ma tramite il mai abbastanza sfruttato **cavo link**. La quantità di opzioni e di settaggi andava perfettamente d'accordo con il feeling di guida, realistico e appagante. Ma non va dimenticato anche tutto il contorno, in grado di ricostruire una replica fedele fino allo spasimo del grande circo della Formula 1... Pensate che anche lo sponsor **Tag Heuer** era presente e veniva sfruttato per illustrare i rilievi cronometrici, con la stessa grafica che possiamo vedere in televisione! La **Psygnosis**, etichetta legata a doppio filo con Sony, pubblicava questo campione e lanciava una lunga serie che sarebbe passata attraverso innumerevoli release, alcune ottime (la seconda e la quarta), altre pessime (la terza).

CHE LO SPIRITO DI J.M. FANGIO VI ASSISTA!

Questo speciale vuole illustrare i perché e i percome noi scegliamo un gioco di Formula 1. Qui attorno vedete tutti i giochi usciti ultimamente, tutti legati alle serie edite dalle software house che, avendo comperato la licenza ufficiale dalla Federazione Internazionale (tutti di diritti riservati), la sfruttano sfornando un gioco ogni anno, appunto aggiornato al campionato in corso di svolgimento. Così troverete la serie prodotta dal colosso europeo **Ubisoft**, quella già citata approntata da **Psygnosis**, e i simulatori offerti da **Electronic Arts**; più altre amenità. Beh, buon proseguimento di lettura e... che la bandiera a scacchi vi veda sempre primi su tutti gli asfalti digitali!!!



Casa: **Eidos**
Sviluppatore: **Kronos**

Genere: **Avventura**
Numero giocatori: **1**

Blocchi memoria: **1**
Compatibilità: **Dual Shock**

DI CHRISTIAN PETTINI

Fear Effect 2: Retro Helix

Planet Voto
91

	1-10
Grafica	9
Gameplay	8
Sonoro	7
Longevità	7
Originalità	7

A favore
- Grande atmosfera e trama notevole
- Ottima grafica
- Temi e modi narrativi di grande impatto

Contro
- La trama adulta e alcuni impatti forti potrebbero limitare il prodotto
- Alcune semplificazioni (l'uso degli oggetti) rovinano l'esperienza di gioco

Ritorna una delle avventure più acclamate dello scorso anno, mantenendo intatte le sue caratteristiche vincenti: una grande grafica dall'approccio originale, la trama adulta fatta di richiami sessuali espliciti, un gameplay collaudato ed efficace... Ritocca i difetti del primo episodio e punta al successo, confermandoci la bellezza di Hana e di Rain...

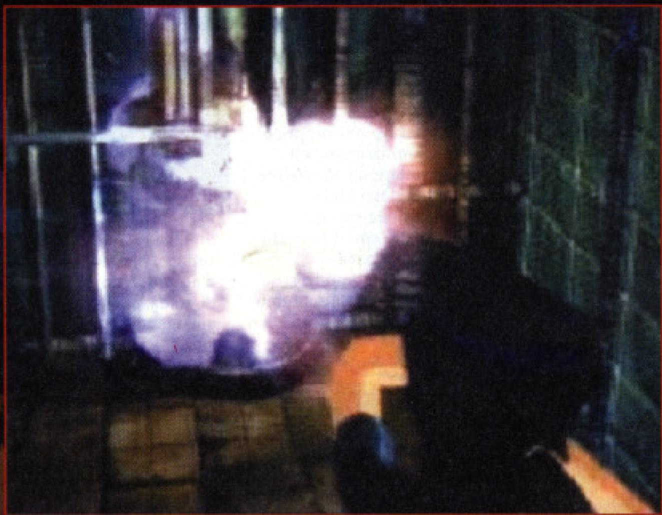
Retro Helix è un sequel; tanti, tutti i prodotti di successo conoscono seconde, terze, financo quarte puntate... Non stupisce quindi che **Eidos** abbia affidato a **Kronos** lo sviluppo di una seconda puntata, sfruttando la fama e l'hype della prima. Che, a suo modo, fu un prodotto decisamente originale. Presentava infatti una trama 'adulta' e contenuti 'forti' (che sono poi stati ripresi con maggior vigore in questo **Retro Helix**), oltre a un approccio grafico notevole.



Inquadrature come questa sono il perché di Fear Effect. Da qui si vede tutto il tettame di Rain. Quanto sei 'bbona...

UN POCO DI STORIA

Sostanzialmente, la struttura estetica prevedeva **fondali** renderizzati non fissi, unendo la bellezza di un lavoro come quello di **Resident Evil** alla duttilità e alla comodità di un'area che si muoveva seguendo gli spostamenti del protagonista. Questo ibrido non consentiva l'efficienza di un **Metal Gear Solid** perché l'area di gioco in definitiva non era poligonale, ma comunque permetteva lo **scrolling**.
Questo approccio, però, comportava alcune conseguenze, il classico rovescio della medaglia, le spine della rosa: la prima delle 'controindicazioni' era costituita dal 'peso' di questo approccio: trattandosi in pratica di continui **filmati** che scrollavano all'unisono con il movimento del personaggio, lo spazio richiesto era tantissimo; e infatti il primo **Fear Effect** conta tre CD.
La qualità appunto di questi filmati che si muovevano in continuazione, per essere alta e non sgranare, richiedeva un **coefficiente di compressione** molto



La grafica, già molto bella, tocca dei picchi quando ci sono effetti di luce come questo.





▲ *Nel gioco c'è un livello di panico oltre la cui soglia non potete andare, pena la morte. Nel gioco c'è molta vera 'paura', come dimostra Rain...*

basso, e molto oneroso in termini di CD. Poi, il fatto che i fondali animati fossero in pratica dei filmati in continuo movimento rendeva necessaria una esigenza di **continuità** nelle animazioni, che veniva resa con la ripetizione ciclica dei medesimi; purtroppo si vedeva (quando con minore evidenza, quando in modo più marcato) lo stacco fra la fine e il nuovo inizio dei 'filmati-fondali', una **ripetizione** che si faceva sentire anche durante l'esecuzione dell'audio di sottofondo. Inoltre, i tempi richiesti dal **caricamento** di alcune sequenze di morte erano lunghissimi. Su questi fondali animati e scrollanti si muovevano, perfettamente a loro agio, le figure dei protagonisti. La trama di **Fear Effect** era davvero avvincente e suggestiva, narrando le gesta di tre avventurieri i cui modi si caratterizzavano per essere al limite della legalità, che cercavano la figlia di un boss della malavita orientale. La storia già marcia di per sé veniva giocata sempre con toni sessual-orrorifici che ne facevano un prodotto indirizzato verso un'utenza parecchio matura...



◀ *La varietà di locazioni è notevolissima; di ciò beneficia l'interesse.*

LET'S ENTER INTO THE ALIVE OF THE GAME

Retro Helix risolve i difetti dell'illustre prequel: la **grafica** è decisamente più raffinata e curata, il famigerato 'stacco' fra la fine di un'animazione e il suo ennesimo inizio non si nota in maniera percettibile né tantomeno fastidiosa, e i tempi di caricamento sono aggiustati in un modo che li avvicina allo **streaming** (ovvero è come se venissero caricati DURANTE un'azione e non al suo compimento). Il vantaggio è un notevole risparmio di tempo e una più razionale ed efficiente gestione della fase di **loading**. Poi, ovviamente, una nuova **introduzione** riguarda un più intenso e duro sfruttamento dei temi cari a **Fear Effect**: i personaggi laidi, il marciume, la puzza, la violenza, il sesso, il sangue, le morti raccapricciant... tutto per la gioia di chi ama gli elementi 'maturi' e, magari, ci gode un pochetto a entrare in polemica con i soliti bacchettoni sempre pronti a demonizzare il nostro passatempo...



▲ *Hana Croft, con due Uzi e una scollatura in cui passare il resto dei propri giorni...*

ENIGMI E ROMPICAPO

Una parte consistente del procedere è ostacolata da piccoli puzzle, rompicapo che devono essere risolti. Oltre al rinvenimento di oggetti e chiavi per superare alcuni ostacoli, il dipanarsi della trama è condizionato dalla risoluzione di alcuni semplici (o meno semplici) enigmi che hanno appunto la natura di puzzle.



Per esempio, una volta dovrete ricostruire un robot inserendo le parti mancanti; tutti si svolgono su un pannello, un po' in stile-Pipemania, con rompicapo elementari da risolvere con l'uso della logica. Tale sistema è abbastanza consueto in produzioni come Resident Evil: il loro obiettivo è di non stressare troppo il cervello del giocatore. In questo modo mancano gli ostacoli della classica avventura punta-e-clicca, che inseriscono enigmi del tipo 'raggiungi quel posto', enigmi che vanno risolti, per esempio, dovendo costruire una scala trovando i pezzi o semplicemente rimediarla utilizzando elementi diversi; un approccio più classico e più impegnativo a livello cerebrale.







Il set dei nemici è abbastanza nutrito; questi sono due ossi decisamente duri da battere.



Cos'altro potete volere dalla vita? Beh, forse il loro numero di telefono...



VOLPI FORZA CINQUE

La trama non recupera i fatti del precedente episodio, ma presenta gli stessi personaggi, a cui in verità si aggiunge **Rain**, una conturbante amica di **Hana**, esperta di apparecchiature elettroniche, che mostrerà (un corpo da paura) una predisposizione particolarmente favorevole nei confronti di Hana... I fatti in verità precedono quelli narrati nel primo **Fear Effect**, e questo ci permetterà peraltro di scoprire intriganti particolari del passato dei personaggi. Oltre ad Hana ritroveremo **Royce Glas**, il boss per il quale lavora Hana, e **Jack "Deke" Decourt**, un etilico collega della bella, anch'egli... iscritto all'albo degli assassini professionisti. La storia parte da un fatto di cronaca, che vede il mondo affetto da una **sindrome** che si manifesta come disfunzione del **sistema genetico** (il DNA e quelle menate, tanto per capirci), disfunzione che colpisce anche il nostro caro Deke. Iniziamo quindi il gioco introducendoci nel palazzo-sede di una mega corporazione che sta compiendo misteriosi **esperimenti genetici**, da cui verosimilmente è partito il terribile contagio e che, lo scopriremo amaramente e troppo presto, non si cura troppo di smaltire i mostri causati dai fallimenti dei suoi esperimenti...
Gli ingredienti per una storia esplosiva ci sono tutti: la **trama**, ricca e articolata oltreché lunga, seppur priva di colpi di scena davvero 'forti', è molto interessante, ben curata, ricca di personaggi credibili e 'sporchi' al gusto giusto. I fatti porteranno il giocatore a spasso in diverse locazioni: oltre a **Hong Kong** (che gireremo in toto: non manca un piacevole tour nelle **fogne**) voleremo a **New York**, perlustreremo la tomba del primo imperatore cinese e visiteremo altri luoghi esotici che però non vi voglio rivelare per non rovinarvi il piacere della scoperta.

MI CHIAMO GERDA
E NON È CON LE CHIACCHIERE
CHE USCIRAI DA QUESTA MENTA

La grafica di **Retro Helix** è appunto costituita da **fondali-filmati** che si muovono quando il giocatore si sposta, e che comunque presentano sempre (anche quando il giocatore sta fermo) una serie di particolari animati che ne arricchiscono notevolmente l'estetica. La **grafica** è di eccellente qualità, anche se dà una spiacevole sensazione di limitatezza perché, lo ripeto, l'area NON È poligonale. Ma compensa abbondantemente grazie a quella che, superficialmente, potremmo definire l'unione fra **Resident Evil** e **Silent Hill**: la bellezza del primo e la mobilità delle inquadrature presenti nel secondo.
I **personaggi** che si muovono, poi, si integrano in modo realmente convincente e non creano lo stacco che di solito si ha quando, su ambienti costruiti con una grafica precalcolata (quale, pur costantemente in movimento, è questa) si muovono elementi che non c'entrano nulla. Un capitolo a parte meritano i filmati in **computer grafica**. Data l'impostazione del gioco, questi si integrano perfettamente con le fasi giocate proprio perché, come gli intelligenti lettori di Planet intuiscono, anche le parti interattive è come se praticamente fossero costituite da filmati... La bellezza di questi filmati è assoluta e irripetibile, si fondono bene con il paesaggio e con le fasi di interazione e soprattutto sono dotati di caratteristiche tecniche e artistiche di prim'ordine. Peraltro sono pure belli **lunghi**: complessivamente ci sono due ore di CG!

TIME CRISIS... EVIL ZONE...
METAL SLUG... BENNY HILL...

Il **gameplay** è consueto, non ci saranno



Rain è pronta, sta facendo un numero di telefono. Il mio.

QUANTO SEI FRE... SCA!

Il gioco regge parte del suo fascino sull'elemento della trama, e su tutto ciò che questa ha di contorno: il tratteggio dei personaggi, le locazioni, la violenza di alcune morti... il tutto peraltro ben sostenuto da una grafica davvero all'altezza. A nessuno dispiace questo fatto, ovviamente, ma un elemento decisamente originale è quello della presenza di espliciti richiami sessuali. Il rapporto omo fra Hana e Rain è trattato senza troppe concessioni ai moralisti, con un atteggiamento esplicito che non fa troppi complimenti. E la bellezza, davvero conturbante nel tratteggio (grafico e caratteriale) delle interpreti femminili, risalta in pieno e risulta importante nell'economia della trama e, di riflesso, nel gioco tutto. Non c'è niente di male, anzi è giusto e forse persino confortante che ci siano prodotti che trattino questi elementi adulti (non solo sessuali, peraltro) senza tante inibizioni, dando anzi un gustoso, insolito feeling.









problemi per nessun giocatore che conosca i vari **Dino Crisis**, **Resident Evil**, **Silent Hill**, **Metal Gear Solid** e compagnia avventurante. C'è un **inventario**, gestito in maniera abbastanza rapida grazie all'uso di ben due tasti. Gli **scontri** rivestono una certa importanza, e sono anche dotati di una buona varietà: si parla di oltre **sessanta** tipi diversi di avversari da abbattere. I **puzzle** presenti ricordano, nella meccanica, quelli degli adventure arcade più protesi verso l'arcade che non verso l'adventure: rompicapo che prevedono associazioni di lettere e numeri, oppure una logica da *Settimana Enigmistica*. Alcune volte si innestano delle fasi prettamente arcade che devono essere risolte entro un breve lasso di tempo, e che richiedono una certa perizia con il pad. Ma tutte le fasi più di azione sono comunque gestibili anche da chi non ha grande dimestichezza con un sistema di controllo diretto e veloce. I **salvataggi** sono strutturati con un originale sistema di **save point**: dovrete raggiungerli per poter salvare i dati, cosa che è abbastanza equilibrata fra la troppo facile comodità di salvare a piacere e lo stress dei sistemi 'alla Resident Evil' che imponevano il rinvenimento di item da usare in circostanze particolari.

MAI STATO COSÌ LONTANO DALLO STARE BENE IN VITA MIA

Nonostante alloggi su quattro ampi e capaci neri supporti ottici, il gioco non è lunghissimo; ho spiegato lassù in alto le ragioni per le quali serve tanto spazio: le necessità tecniche poco o nulla riguardano la longevità del gioco intesa come durata, come mero fatto, rilievo cronometrico. Comunque, l'avventura è oggettivamente lunga, le cose da fare sono molte e varie e l'interesse rimane sempre alto, anche se va detto che comunque la storia non offre mai rivelazioni sconcertanti o esplosive. Molto avanti nel gioco, alcune **decisioni** prese dal giocatore possono avere qualche influenza sulla trama, offrendo diramazioni diversificate, ma non si tratta comunque di elementi così significativi da spingere realmente a rigiocare daccapo l'avventura, davvero. L'importante parametro della **originalità** va relativizzato: di giochi simili ne abbiamo visti tanti e quindi **Retro Helix** (che per giunta è un sequel!) è originale come un tozzo di pane. Però, ammorbidendo l'atteggiamento, possiamo dire che l'approccio grafico è unico, oltre che gradevolissimo e la trama intrigante e quindi originale. Senz'altro, è singolare il tratteggio dei **personaggi**, singolarmente efficace e singolarmente suggestivo (tutti sembrano tratti da un libro di Bukowski). Il mix di azione, enigmi, armi, è anch'esso, a suo modo, unico.

Un buon gioco, insomma, anzi ottimo, che ha la possanza del capolavoro e la classe, e la cura, delle grandi produzioni. Consigliato a tutti gli avventurieri che cercano qualcosa di 'forte', sotto tutti i punti di vista. Dategli un'occhiata, potrebbe conquistarvi!

Hana la vista, baby!



Feature nascosta: la modalità 'big head'. Quella 'big tits' è data di default!



Rain alle prese con un nemico non particolarmente coriaceo; ne avrà ragione con pochi colpi.

LE ARMI... DELLA SEDUZIONE

Non c'è gioco del genere che non preveda una forma di combattimento: da quando le avventure si son fatte arcade abbandonando l'impostazione punta-e-clicca, gli scontri sono diventati una parte precipua all'interno dello svolgimento dell'azione. Persino Harry Mason, il protagonista di Silent Hill, pur un uomo normale come noi, è costretto a impugnare un'arma per salvare la propria vita. Pertanto i protagonisti di questo Retro Helix non si salvano dall'affrontare nemici, ciò che peraltro non si presta male alla loro natura. Il sistema di fuoco è gestito









in maniera semplice, e questo viene incontro a quelli che con il pad non sono poi così lesti. Impugnando un'arma compare un mirino che, a seconda del colore che assume, indica se il bersaglio è nel raggio di fuoco oppure no. Quando il puntatore compare, ebbene vuol dire che facendo fuoco centrerete il bersaglio. Dal momento che l'arsenale è abbastanza potente, vi ritroverete ogni tanto a impugnare due armi insieme (come Lara Croft insegna), nel qual caso potrete colpire due bersagli distinti, giusto piazzandovi strategicamente in un punto.

Casa: **Acclaim**
Genere: **Racing**

Numero giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **2**

Compatibilità: **Dual Shock (analogico e vibrazioni)**

DI MATTEO POZZI

Vanishing Point

Planet Voto
90

A favore
- Bello da vedere e divertente da giocare
- Tante modalità
- Impegnativo e gratificante

Contro
- Mancano vere e proprie 'gare'
- Niente danni alle vetture
- Non è possibile salvare i replay

	Voto
Grafica	8
Gameplay	9
Sonoro	8
Longevità	8
Originalità	7

Il vostro disco di GT2 ha ormai perso il suo 'autentico odore del pit-stop'? Dagli ultimi episodi di Need for Speed e di Ridge Racer sono già passati, rispettivamente, uno e due anni? GT3 su PS2 rimane ancora un sogno? Insomma, il piatto della vostra PlayStation ha fame di un bel gioco di macchine? Vanishing Point può rappresentare un succulento spuntino...

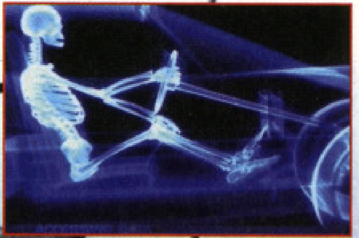
Vanishing Point. Il nome del gioco è originale, la materia di cui tratta è sempre di moda, la software house è la storica **Acclaim**: mi sembra che si parta col piede giusto, no? In questo 2001 inoltrato, cercare un elemento di differenziazione che vada al di là di un brand di richiamo, in un genere 'chiuso' come quello dei **racing games**, non è certo cosa facile,. Alla Acclaim, col contributo in fase di sviluppo della **Clockwork Games Limited**, ci provano promuovendo il proprio gioiellino come un gioco incentrato, più che sulla semplice guida, sul concetto di **guida al limite**.



La prima pista disponibile nell'Arcade Mode è anche una delle più suggestive: il canyon, il tramonto, un treno merci al nostro fianco...

LIVING ON THE EDGE

Un **simulatore** realistico che non perdona nessun errore, quindi? Tutt'altro: un divertente **arcade** che fa della **giocabilità** proprio il suo punto forte, tanto da rischiare il rifiuto degli



Questa è solo una delle beneaguranti schermate di caricamento...



I HAVE A DREAM(CAST)

Vanishing Point sta riscuotendo un buon successo sulle Sega Dreamcast di mezzo mondo grazie a una particolare feature denominata Internet Challenge, naturalmente assente nella nostra cara versione PSX. Se il nome non fosse di per sé esplicativo, basti dire che questa modalità consente di creare un proprio profilo personalizzato, registrarlo online e vederlo impegnato in sfide contro altri utenti in un vero e proprio campionato, con tanto di classifiche e premi ai vincitori. Gli sviluppatori dei futuri racing games per PS2 sono pregati di prendere nota...

appassionati duri e puri, 'quelli-che-preferiscono-**TOCA**'. Insomma: l'assenza di **danni** alle vetture rende la ricerca (e il superamento) dei limiti fisici del mezzo una pratica di guida preferibile a uno stile più 'controllato', proprio in virtù della relativa facilità con cui sono perdonati gli errori. Questo non vuol dire assolutamente che **Vanishing Point** sia un gioco irrealistico o facile (tutt'altro): la macchina è anzi bene guidarla sempre 'in punta di stick', con **movimenti dosati**. Significa solo che se nella frazione di secondo che precede una curva veloce vi viene l'idea di affrontarla a 200 km/h anziché a 150, beh, provateci. Quel minaccioso **muro** è lì apposta per tenervi in pista e il rischio, dopo un quintuplo testacoda con capottamento, è 'solo' quello di perdere qualche secondo, non di vedere le proprie marce ridotte da sei a tre per qualche danno alla scatola del cambio…



▲ *La modalità a due giocatori offre elettrizzanti testa a testa con split-screen (anche verticale) su circuiti velocissimi e dotati di rampe, indisponibili nella modalità Arcade.*

ARCADE: LO DICE ANCHE IL MENU

Fatta questa premessa sulla 'filosofia' di VP, vediamo subito quanta sia la carne al fuoco: dopo una delle più spettacolari **introduzioni** di un gioco di corse che ricordi, a colpire è la pulitissima eleganza dei **menu**, sia da un punto di vista grafico, sia per quel che riguarda l'organizzazione delle tante **schermate**, strutturate secondo veri e propri **path** di estrema chiarezza. **Opzioni** ed **extra** a parte, il gioco è



OH, CHE BEL DEFAULT!

Il sistema di controllo vede qualche (a mio parere) pregevole differenza rispetto allo 'standard' GT: come voi tutti idolatri del capolavoro dei Polyphony ben ricorderete, questo prevedeva, nel caso aveste optato per il cambio automatico, una concentrazione dei comandi sui quattro Tasti dell'Apocalisse, relegando i quattro dorsali al cambiamento delle visuali e delle (a questo punto) inutili marce. Semplice e immediato. Vanishing Point opera invece una scelta più 'matura': fermi restando l'acceleratore su X e il freno su Quadrato, il freno a mano (essenziale nella modalità Stunt) si sposta su R1 rendendone così più comoda la gestione rispetto all'acceleratore stesso. Questa felice soluzione libera così il tasto Cerchio per una particolare prerogativa: premetelo in un momento di difficoltà (un testacoda, un capottamento, un contatto che vi abbia messo sulla tanto odiata 'wrong way'), e l'autovettura sarà magicamente resettata e riportata nella giusta direzione al centro della carreggiata, pena qualche secondo di ritardo nella ripartenza. Non sarà realistico, ma di sicuro è molto utile. La terza differenza riguarda la retromarcia, per la quale non esiste un tasto apposito: anche con cambio automatico, occorre scalare (passando per la folle) con L2, fare la manovra necessaria accelerando normalmente, e dare quindi due colpetti su R2 per reinserire la prima. Richiede un minimo di pratica, ma si rivela in definitiva molto più maneggevole. Un'ultima nota: potete ovviamente vanificare del tutto il contenuto di questo box grazie all'opzione di configurazione dei comandi, che prevede altre sette combinazioni (più una totalmente custom) che arrivano a sfruttare anche lo stick analogico di destra e i misconosciuti R3 e L3 (i due stick, per chi non lo sapesse, fungono anche da pulsanti: provare per credere!). Perfetto.

LE SEDICI MERAVIGLIE DEL MONDO



L'impatto con il parco macchine di Vanishing Point può essere in qualche modo negativo: al primo caricamento saranno solo due le vetture disponibili, un gippone grosso e sicuro come il Ford Explorer (che qualcuno avrà già conosciuto nel recente Ford Racing) e la ben più sbarazzina Mustang Cobra (sempre di produzione Ford). I tipi della Clockwork devono avere pensato che nella vita le cose bisogna meritarsele, e così, fino a quando non comincerete a vincere qualche gara in modalità Tournament, anche le sfide con i vostri amici saranno limitate dalla scelta fra questi due simpatici automezzi. Lo sprone a giocare bene e a lungo c'è tutto, insomma. Ma vediamo ora quali sono le altre meraviglie che ci attendono dopo qualche successo:

- Alfa Romeo GTV 3.0: l'unica italiana della selezione, rischia quindi di diventare una delle più ambite. Con la Spider è fra i modelli di punta della casa di Arese.

- Aston Martin DB7: ah, il fascino dell'Inghilterra… La versione Vantage se la viaggia sui 400 cavalli, e questi me la mettono a fare le gare coi palloncini? Tzè…

- Aston Martin V8: un altro bel coupé dai costruttori preferiti di James Bond. Nella realtà ci verrebbe a costare quasi un mezzo miliardino…

- Audi TT: questa è una vera ghiottoneria! Basta vedere come il suo nome compaia fra le feature di richiamo nella promozione di Vanishing Point.

- BMW 325i: OK, tutto il rispetto possibile per la marca tedesca i cui motori da F1 mi hanno dato la goduria di vedere Schumacher infilato da Montoya in Brasile… Ma la casa offriva di molto meglio…

- Dodge Viper GTS: ormai una presenza fissa in ogni racing game che si rispetti. Sarà quel musone tanto cattivo, sarà la proverbiale difficoltà di controllo, sarà quell'accelerazione da 0 a 100 in 4"5…

- Ford Focus: chiamarla meraviglia è azzardato… Chiaro che, a parte poche felici eccezioni (la vecchia 500 in GT2), i PPP (Piccoli Piloti PlayStation) desiderano sempre guidare macchine che nella realtà restano fuori dalla loro percezione.

- Ford Ranger: un indistruttibile pick up direttamente dalla produzione yankee della Ford. Ideale per chi è stufo di tutti questi spideroni fighetti e vuole qualcosa di rustico e sincero.

- Jaguar XKR: il modello Jaguar più veloce mai prodotto in serie. Può bastare?

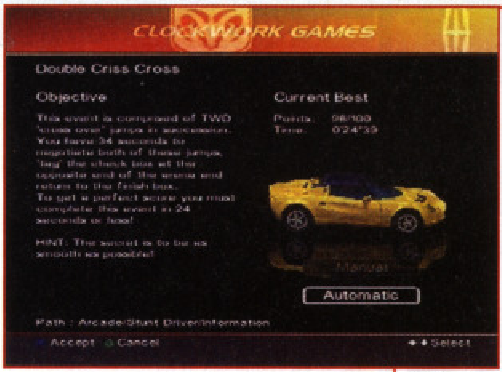
- Lotus Elise: l'avevamo intravista nel FMV introduttivo, che si accapazzava con una Viper e con una Mini (bella sportività!), e ora eccola qui. La 'piccola' di casa Lotus. Alla faccia!

- Lotus Esprit: a questo nome, gli occhi di qualche anziano videogiocatore saranno segnati da una lacrimuccia (Lotus Esprit Turbo Challenge per Commodore 64…). Un classico.

- Shelby Cobra: questa spettacolare replica di una Ford 427 anni Sessanta dovreste vederla impegnata in un'assurda acrobazia in una fotosequenza da qualche parte nella recensione. La mia preferita.

- TVR Griffith: ragazzi, qui siamo sui 5000 di cilindrata. Produzione limitata, a livello quasi artigianale. Questi inglesi sanno sempre come tirarsela.

- Toyota Supra: vecchiotta ma sempre valida, per quanto la message board del sito Acclaim l'abbia sostanzialmente bersagliata di insulti per la propria inguidabilità. Oh, e non è mica finita qui: non dimenticate le 16 auto segrete che aspettano solo di essere sbloccate! Qualche rivelazione? Mmm, il nome McLaren vi dice niente?



All'inizio di ogni prova Stunt un piccolo briefing ci illustra l'acrobazia da compiere. E poi si può sempre cambiare il colore della macchinina! E che macchinina...

PROSPETTIVE DI ACQUISTO

Insomma, si starà chiedendo qualcuno, ma questo Vanishing Point merita di essere comprato o no? La risposta è: dipende. Dipende da quali sono i vostri desideri in fatto di racing games e da quali sono i titoli del genere già in vostro possesso. Non bisogna dimenticare, infatti, che in questi mesi il mercato PlayStation, uno e due, sta vivendo una specie di strana forma di 'sospensione': i sequel per PS2 dei capolavori PSOne (GT3, Metal Gear 2, Silent Hill 2, Winning Eleven 5, Final Fantasy X e XI, per fare qualche nome) sono ancora ben lontani dall'Europa, rendendo, insieme al prezzo (apparentemente) alto, ancora posticipabile l'acquisto del Principe Nero. 'Gioconi' per PSX sembra uscirne sempre meno: qualcuno ha addirittura supposto che si possa parlare di FF IX come dell'ultimo grande gioco per la Dea Grigia. D'altra parte, aumentano le uscite nella serie Platinum (a 50 carte) e nella nuova Value Series (a 30 carte) proprio dei titoli che hanno fatto grande la console Sony. Nel caso in questione dei giochi di corse, ricordiamo quindi, per ponderare meglio l'acquisto di VP, la disponibilità di GT2, TOCA 2, V-Rally 2 e Driver a metà prezzo, e di TOCA e Le Mans 24 Hours addirittura a un terzo! Meditate...

suddiviso in tre grandi sezioni: **Arcade**, **Head 2 Head** e **Multiplayer**, destinate rispettivamente a partite con uno, due o più giocatori. La modalità Arcade, ovviamente la più profonda e complessa, si divide a sua volta in **Tournament**, **Single Race**, **Time Trial**, **Stunt Driver** e **CWG Rally**.

HEAT - LA SFIDA

Le suddette **modalità** non sono indipendenti fra loro, ma legate da un rapporto di 'vinci-e-sblocca' che possiamo definire come un circolo virtuoso. Inizialmente, infatti, sono solo due le **macchine** a disposizione (**Explorer** e **Mustang**), e con ognuna di queste è possibile affrontare il rispettivo **Tournament**, micro-serie di tre prove denominate **Heat**. La **Heat 1** è composta da due gare da due giri, la **Heat 2** da tre da due giri, la **Heat 3** da tre da tre giri. Le prove - e questa può essere una grave mancanza - non si svolgono secondo una vera e propria logica di gara, con una griglia di partenza: la lotta è contro il **tempo**. Questo non significa che sarete soli (a meno che non siate nell'apposita modalità **Time Trial**): i **circuiti** (cittadini) saranno anzi intasati da un traffico di altre vetture a loro volta impegnate a gareggiare. La sfida, i sorpassi, le sportellate ci sono tutte, quindi: solo hanno un significato leggermente diverso, perché non si corre tutti 'contemporaneamente'.

PROFONDO E MAI BANALE

Sperando di essere stato chiaro, torno a parlare del meccanismo di 'sblocco':

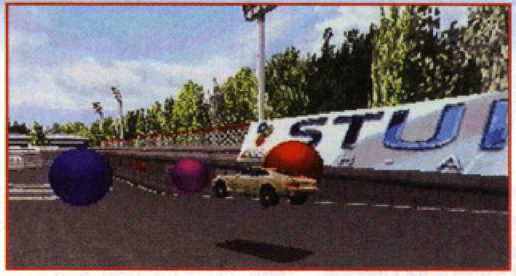


Che traffico! I tipi col freccione sopra sono i nostri diretti rivali. Una sportellata, ora, non gliela leva nessuno!!

vincendo una Heat 1 si rende normalmente disponibile una **nuova macchina**, con la quale intraprendere un altro Tournament e così via.
Le vittorie in Heat 2 sbloccano solitamente **filmati** ed eleganti **slideshow**, e il completamento di una Heat 3 significa la possibilità per quella macchina di accedere a un fornito **Tune-Up Shop** di **settaggio**. In definitiva, VP non si sviluppa in un'unica direzione: potete cercare di tirare fuori tutto il meglio da un'unica auto fino a sbloccarne il setup, oppure cercare di rendere disponibili quante più macchine riuscite, anche per poi utilizzarle nelle sfide uno contro uno (che la modalità **Multiplayer** struttura in campionati, tornei a eliminazione diretta o serie del tipo 'chi vince resta').

L'ESTETICA DEL SOVRASTERZO

Si vede quindi come **VP** sia davvero un buon gioco: la grafica dei **tredici** circuiti, specialmente gli **otto cittadini** delle varie Heat (disponibili in quattro versioni: normale, contromano, 'a specchio' e contromano a specchio, in stile **Need for Speed**) è meravigliosa, ricca di particolari suggestivi.
La **sensazione di velocità** comunicata è ottima, grazie anche alla **guidabilità** delle vetture improntata su un deciso e piacevole **sovrasterzo**. La **longevità** è poi di tutto rispetto, grazie anche a 'diversivi' come la modalità **Stunt** (una serie di **15 acrobazie** fra salti, slalom e prove a tempo varie), la **Balloon Buster** a due giocatori o il suddetto **CWG Rally**.
Insomma, VP è l'ideale per un patito di corse in astinenza da GT...



Il modo migliore per umiliare un pilota: costringerlo a raccattare in giro per la pista dei buffi palloni colorati.



Alla fine di ogni prova di campionato ci viene offerto un sintetico resoconto di tempi e punteggi. Quattro secondi di distacco dal primo? Ma sono una pippa!



Casa: **Codemasters**
Genere: **Manageriale di calcio**
Numero giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **15**
Compatibilità: **solo analogico**

Football Manager Campionato 2001

Planet Voto 89

DI MARCO MAGNI



A favore
- Interfaccia intutitiva e ben strutturata
- Adatto sia all'esperto che al neofita
- Ripropone fedelmente la 'sfera calcio'

Contro
- Replay carini ma slegati dal gioco
- Ore e ore davanti alla televisione...
- Richiede praticamente una memory card intera!

Voce	Voto
Grafica	7
Gameplay	8
Sonoro	9
Longevità	9
Originalità	6

Calciatori, allenatori, preparatori: ma dietro, proprio dietro alle squadre di calcio, chi ci sta? Da oggi anche voi, grazie a Campionato 2001!

Se vi capita di sentir parlare di **localizzazioni** dei videogiochi, portate pure come esempio questo gioco. Con questa edizione abbiamo tra le mani il meglio del manageriale, dedicato ai Campionati di calcio d'Europa. Siete liberi di fare tutto ciò che si spara il lunedì da **Aldo Biscardi**.

TRADURRE, CHE PASSIONE!

Ora che hanno pubblicato **Campionato 2001**, non possiamo più pensare che il calcio inglese sia tutto muscoli e poco cervello, o che le loro formazioni non sappiano cosa sia la tattica pre-partita. Dato che i club anglosassoni ultimamente vanno meglio dei nostri, posso tranquillamente affermare che di calcio ne sanno, e tanto. Avere tra le mani un prodotto ben curato dal punto di vista delle mere **traduzioni** parola per parola, che non solo consente una piacevolezza nel giocarlo, ma anche una comprensione totale di ciò che si sta facendo. Il titolo mantiene tutte le promesse. L'**interfaccia** è distribuita in modo ottimale: divide lo schermo 'orizzontalmente' in fasce, tra le quali si interagisce con il **Cerchio**. Lo spostamento all'interno di una fascia si ottiene con i dorsali **L** e **R**, le conferme con la **X**. E' perfetta perché, data la mole di **opzioni** a disposizione, permette di averle tutte sullo schermo contemporaneamente, sotto forma di **icona**. I colori ricordano i menu di Colin McRae 2.0; d'altra parte stiamo parlando sempre della **Codemasters**!



La qualità grafica degli highlights è buona, ma il sonoro è meglio!



L'Inter che vince a Roma contro la Lazio? Difficile da credere...



ATTENZIONE, IL FALLIMENTO È DIETRO L'ANGOLO...

Questa sensazione di 'avere tutto tra le mani' è indubbiamente più che una sensazione. Dobbiamo dare il massimo nel rispetto delle **risorse** che abbiamo a disposizione: se scegliamo l'Inter, per esempio, siamo praticamente obbligati a centrare un **obiettivo stagionale**, che sia lo scudetto o una posizione per disputare le coppe. È necessario disporre una squadra sempre regolata in base alle caratteristiche dell'avversario. Facciamo un esempio. **Inter-Napoli**, seconda di campionato. I nerazzurri stanno comandando il girone di Champion's League, e hanno superato il primo turno di Coppa Italia. I partenopei giungono a San Siro con **tre punte**, più spavaldi che mai. Purtroppo commetto l'errore di non ritoccare la formazione, molto sbilanciata e dedita al fuorigioco: risultato 0 a 2, reti di **Stellone** e **Moriero**. Quindi, prima regola: non date mai nulla per scontato, qui realmente ogni **variante** influisce sul risultato. È possibile gustarsi la partita 'in miniatura', richiamando i ragazzi di tanto in tanto con delle urla dalla panchina, oppure agire dal punto di vista **tattico** a partita in corso.

VIVERE UNA VITA DA MOGGI

Sbollite le recriminazioni della domenica, la società di Via Durini vive una intensa settimana calcistica. Scorrete i messaggi che vi giungono dall'**associazione tecnici**, oppure le relazioni dei vostri **osservatori**, e buttatevi alla ricerca di talenti. In questa sezione è possibile cercarsi l'atleta di cui si ha veramente bisogno, per esempio un fluidificante di destra. Abbiamo gettato le basi di una trattativa con il **Manchester** per mettere le mani su **Beckam**, ma effettivamente si possono palpare con il

joypad alla mano le difficoltà che possono verificarsi. Comunque, gli abbiamo appiccicato un nostro osservatore che ci fornirà tra qualche settimana una relazione a tal proposito. Ma c'è da fidarsi degli osservatori? Uno dei tre a nostra disposizione, tale Sig. Maccarone, mi ha segnalato che un ragazzino talentuoso della Primavera si sta facendo notare sempre di più, e che potremmo considerare un suo passaggio in prima squadra. Ora 'il ragazzino' è titolare fisso! Teniamo presente che l'osservatore di prima è considerato di livello medio-basso, cioè riporta un voto pari a **5** su una scala da 10 (tutti i calciatori e i dirigenti rispondono a questa classificazione, ma naturalmente i giocatori hanno una suddivisione tecnica specifica, come passaggi, temperamento, stato di forma ecc...).
I giorni passano - possiamo farli scorrere velocemente ma non possiamo saltare gli eventi - però dobbiamo assolutamente preoccuparci del **denaro**. La sezione degli **stipendi**, della gestione degli **sponsor** e dello **stadio** è anch'essa fondamentale per trasferire quella solidità di cui tante società calcistiche italiane non godono. Purtroppo, dopo aver ingaggiato un nuovo attaccante, abbiamo bisogno di cedere uno della rosa per tornare in positivo, quindi considereremo le offerte giunte ai giocatori messi tempestivamente nella lista dei cedibili.
Naturalmente bisogna azzeccare il tipo di **preparazione atletica** per la squadra e per il singolo. Se vogliamo, si

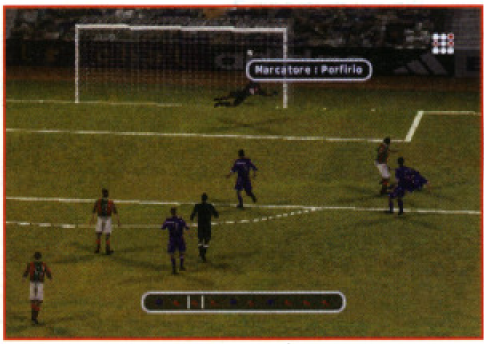


Ogni singolo atleta è contraddistinto da molti diversi parametri e abilità.

lascia tutto al nostro allenatore in seconda, ma è molto meglio prendere tutti per mano e farli correre come si deve. È possibile, infatti, che il portiere sia meno bisognoso di fiato e maggiormente d'un lavoro d'area, oppure che un Vieri fuori da tre settimane per infortunio faccia fisioterapia e palestra, prima di tornare lucido e competitivo.

INTANTO GLI ALTRI GIOCANO...

La serie B, la Premiership possono giocare anche in giorni differenti da quelli nel vostro calendario. Tuttavia, è possibile tenere sotto controllo le **classifiche** e le prestazioni tramite il joypad... praticamente diventato una piovra con i tentacoli un po' dovunque. In ogni istante è possibile intervenire su quel particolare, quella cosa che può dare una svolta a un altro gruppo di variabili. Pertanto il gioco si svolge attraverso un mastodontico processo di calcolo della PlayStation, spremutissima, ma mai in affanno. I **caricamenti**, non frequenti, diventano pura suspense



Il gol è il sale del calcio, perciò vi consigliamo di adottare una tattica molto offensiva.

quando vi aspettate un messaggio particolare oppure il risultato della partita.
Sorprendentemente si fanno più lunghi quando si sceglie di guardare i **replay** delle azioni salienti dell'incontro. Solo in questo caso il gioco lascia intravedere una propensione allo stile **arcade**, mostrando grafica poligonale e **commenti** del telecronista.
Questa sezione merita un commento a parte, non perché sia mal riuscita, anzi, ma perché pare un'idea giunta da altre persone, magari dal settore **marketing** più che dai game designer. Se graficamente abbiamo visto di meglio, infatti, il **sonoro** si allinea con il resto della produzione: ottimo. Curato da **Sandro Piccinini**, fa rimpiangere che non sia questo il vero commento che dovrebbe avere **ISS Pro Evolution 2**... In generale, il comparto grafico non influenza la qualità del prodotto: come già detto, i **menu** sono splendidi, e significa il 99 per cento del gioco. Statisticamente parlando, solo l'**Almanacco del calcio** è superiore: abbiamo, oltre alle ovvietà tipo classifiche, le stelle della settimana e la storia delle società; tutte le **rose** completissime dei campionati italiani di **serie A** e **B**, **inglese** fino alla quarta divisione, oltre all'accesso a tutti i giocatori cedibili a livello europeo (praticamente tutti!); i rapporti tra la stagione disputata e quelle precedenti, vari **grafici di andamento** e addirittura l'**indice di gradimento** dei tifosi !

SE SIAMO FORTI, CI SARÀ UN MOTIVO!

Mi ha molto stupito l'**Intelligenza Artificiale** del gioco. Il Sig. Maccarone è diventato un osservatore con un voto pari a 6: ciò significa che i risultati ottenuti vanno a influenzare la stagione in corso e quella successiva, incrementando ulteriormente la profondità di gioco. È possibile che un giovane giocatore di medio livello diventi più bravo di anno in anno, aumentando il suo valore economico. Tutto ciò vale anche per i nostri **dipendenti**. Il vice manager, l'allenatore in seconda, il fisioterapista, il dirigente commerciale, i quattro allenatori personali e l'istruttore di fitness sono soggetti a questo tipo di 'carriera'. Se volete potete cacciare tutti, ma secondo noi potreste commettere un grave errore. Siamo certi che anche voi proverete questo tipo di esaltazione giocando a **Campionato 2001**; certo, è essenziale amare il calcio, ma se siete arrivati fin qui...

CONOSCIAMO LA CODEMASTERS!

Nel lontano 1986 i fratelli Darling fondarono Codemasters. Originari del Canada, si dedicarono allo sviluppo di titoli per l'Atari 2600. Trasferitisi in Inghilterra, trovarono una realtà ben diversa: un orientamento più al 'fai da te' faceva nascere piccoli imprenditori, accanto ai primogeniti dei computer casalinghi costruiti da Commodore e Sinclair. Loro cominciarono a scrivere giochi e a venderli per posta; oggi, alcuni dei loro titoli hanno confezionato mille settimane di primato in testa alle classifiche di vendita anglosassoni. Si possono ricordare BMX Simulator per C64 e Dizzy (platform game), per Amiga CJ' Elephant Antics e, finalmente, Micro Machines per NES nel 1993. Ma la piattaforma di Sony è senza dubbio quella che li ha lanciati nell'olimpo: LMA Manager, Toca Touring Cars, Micro Maniacs e Colin McRae Rally 1 e 2.



Le sponsorizzazioni costituiranno una delle entrate più importanti a bilancio.



Con questa visuale potrete valutare con attenzione la disposizione tattica del vostro undici.



Casa: **Konami**
Genere: **Simulazioni varie**

Numero giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **2**

Compatibilità: **Dance Mat**, **Dual Shock (vibrazioni)**

Dancing Stage EuroMIX

DI CHRISTIAN PETTINI

A favore
- Con il Dance Mat, è divertente come pochi altri
- Alcune canzoni sono uno spacco da 'saltellare'
- Semplice e immediato, non può non piacere

Contro
- Giocare senza il tappeto è quasi come non giocare
- Non tutte le musiche sono all'altezza
- Dopo averla ballata 10.000 volte, forse *I will survive* vi verrà a noia

Grafica	7
Gameplay	7
Sonoro	8
Longevità	7
Originalità	9

Planet Voto
90

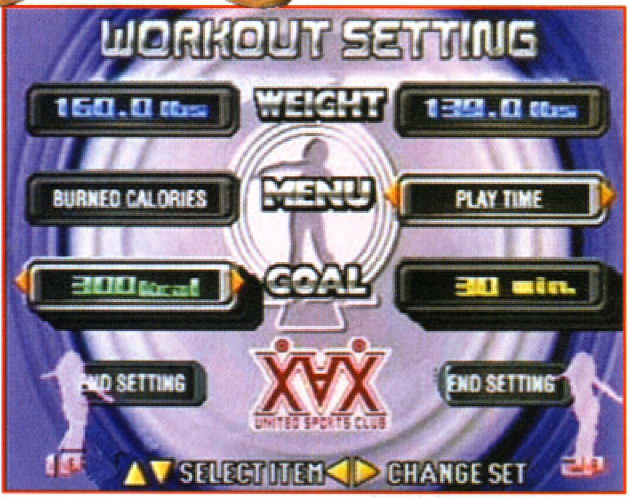


Chiamate gli amici, mandate in montagna i genitori (che non possano comunque raggiungervi mai), spegnete le luci, alzate il volume a palla... È arrivato il gioco che stavamo aspettando!

Di giochi immediati e divertenti è pieno il panorama PlayStation, ma questo qui, è bene dirlo subito, ha una dinamica FIN TROPPO semplice. Alcune frecce scorrono verso l'alto: quando raggiungono la cima e combaciano con gli indicatori posti in alto dello schermo, dovete premere la freccia corrispondente. Detto così sembra una schifezza, ma dovete considerare che le frecce vanno premute seguendo rigorosamente il ritmo della musica... D'accordo: anche fin qui, continua a non esserci niente di particolarmente eclatante. Lo spacco vero arriva... con il Dance Mat! Avrete sicuramente visto quei pazzi in sala giochi che saltellano a tempo sulle pedane con le quattro frecce, premendo la direzione corrispondente al momento giusto. Ebbene, Dancing Stage Euromix è proprio la trasposizione casalinga di quel gioco da scalmanati!



Perfect! Il gioco è coinvolgente come pochi, se giocato con il tappeto.



La modalità 'per dimagrire': un'ora di Dancing Stage EuroMIX vi rimetterà in forma. Il gioco perfetto prima dell'inizio dell'estate!!

QUANTO È FICO QUESTO GIOCO

Dicesi Dance Mat un tappeto diviso in nove caselle; quella al centro è vuota, mentre sopra, sotto, a destra e a sinistra ci sono le frecce e nei quattro angoli sono messi i quattro simboli del pad PSX. Ci siete arrivati? Il Dance Mat vi permette di saltare sulle quattro frecce a ritmo per giocare, replicando le pedane dei coin op! E, se questo vi suona quantomeno stupido, state sottovalutando alla grande uno dei più importanti momenti ludici della storia del divertimento!!

Il gameplay è vero, è semplice fino all'idiozia: si tratta di premere al momento giusto un indicatore, facilitati peraltro dal ritmo scandito dalla musica. Ma anche Bust-a-Move ha un'idea semplicissima alla base, eppure... In verità il fatto fico di DSE è proprio il tappeto perché, in onestà, il gioco perderebbe dieci punti se venisse giocato con il pad. L'esperienza di un gioco ritmico, lo insegna il grande grandissimo Bust-a-Groove, è sempre fenomenale. Andare a ritmo della musica è grandioso ed eccitante, e infatti DSE rimane un grande gioco anche se giocato con il pad, a condizione che si stia in piedi a muoversi a ritmo. Ma con il tappeto... beh, signori: saltellare davanti alla tele, in compagnia di un amico che abballa pure lui, costituisce il divertimento definitivo.

LUCI E COLORI PER UN PERFETTO FEELING DISCO

La grafica del gioco è semplice ma tecnicamente notevole: la risoluzione è molto alta e i colori su schermo sono



▲ *La scritta che vorrete vedere più spesso. Riceverete un "PERFECT" ogni volta che premerete la freccia giusta che combacia con quella fissa posta in alto dello schermo.*

▼ *Le immagini sullo sfondo rivelano la natura assolutamente cafona del gioco.*





sempre squillanti. I **fondali** sono acidi e le figure che si muovono e saltellano riescono a creare un vero e proprio ritmo da **discoteca**, ricreando un ambiente altamente efficace e adeguato al ritmo ballerino. Il contorno musicale è eccezionale. Ci sono **ventiquattro** brani musicali, ovviamente non tutti sono bellissimi, ma alcuni vi manderanno proprio in trip: c'è *I will survive* di **Gloria Gaynor**, c'è *So good* dei **Boyzone**, e poi *Word up* (l'originale, di **Cameo**), *Video killed the radio star*, *Mucho Mambo* e... e non vi dico altro, per non rovinarvi la sorpresa. Ma intuite da soli il potenziale distruttivo di una simile colonna sonora.

GLI INDICI CHE INDICANO

Le modalità nelle quali potrete lanciarvi sono poche: un **arcade**, un **training** per imparare, poi c'è una divertente modalità che vi dice le **calorie** che state bruciando e poi... poi basta.
È sempre data la possibilità di selezionare le **canzoni**, e anche il **livello di difficoltà**.
Quest'ultimo si setta in base al numero delle frecce che sarete chiamati a premere: più ce ne sono, più ovviamente il ballo è impegantivo.
Ogni singolo passo, che equivale a una freccia premuta correttamente, riceve un giudizio che va da **perfect** a **boo!** a seconda della precisione ritmica con cui avete premuto.
Al termine della performance vi verrà segnalato il numero di perfect che avete inanellato, oltre ovviamente al giudizio su tutti gli altri passi; e inoltre vi verrà comunicata la lunghezza, in passi, della sequenza più lunga che avete fatto, la **combo**.
Questi eventi daranno vita a un **punteggio**, che è quello che deciderà gli esiti della sfida.

DATEMI UN TAPPETOOOOO!!!!!!!!!!!

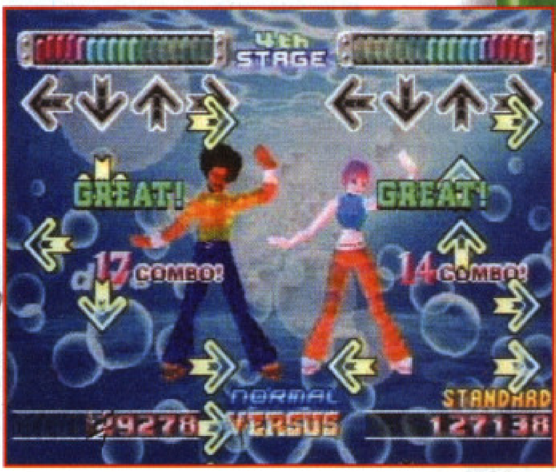
Il gioco è eccezionale, io non so più come dirvelo. Descriverlo è fuorviante, perché in verità l'esperienza del ballo va provata, non letta. Il meccanismo è facile e immediato (ve lo dimostra il box, redatto dopo una esperienza diretta) e tutti possono giocare. La vera forza di questo prodotto è proprio che a esso si possono avvicinare anche quelli che non amano molto il videogioco in sé, o che trovano complicato il comando via pad. Anche se giocato con il pad, comunque, il gioco in sé ha uno spirito felice e davanti alla televisione il ritmo e il saltello vi conquisteranno lo stesso.
Ma fidatevi di me: rimediate **due tappeti** e chiudetevi in casa... vi divertirete come raramente avete fatto!



▲ *Davide è un campione, ma ha poca verve e gli manca l'entusiasmo: sembra che stia facendo un compito in classe...*



▲ *L'esaltazione si legge sui volti di chi balla e di chi assiste alla performance.*



◀ *Gli scalmanati in sottofondo si muovono come forsennati. Non giudicateli avventatamente e con troppa violenza. Giocando a Dancing Stage EuroMIX farete pure voi come loro...*

NON VORRAI PORTARLI ALLA FESTA...

**"... anche perché non ci giocherebbe nessuno" sono le classiche 'ultime parole famose' pronunciate da Monja quando le ho mostrato la mia intenzione di portare alla festa di Gianluca i tappeti e il gioco, per vedere le reazioni e i giudizi degli altri. "Non ci giocherò mai" è la classica frase che, se c'è una PlayStation nei paraggi, non va MAI pronunciata. Ho sorpreso gli ospiti tirando fuori il tappeto e nessuno (NESSUNO) ha resistito al fascino di un ballo... anzi! In camera c'era sempre una folla assurda e tutti facevano la fila per provare i tappeti. Anche chi mostrava indifferenza ha finito per cedere, stregato dal meccanismo ritmico semplice e divertente. Peraltro, la schizzinosa Monja si è rivelata una campionessa, tanto coinvolta che per tirarla via dal tappeto si è resa necessaria la forza di venti braccia. Le reazioni sono state tutte positive per non dire entusiastiche, confermando quanto sostengo: che Dancing Stage EuroMIX è un gioco che fa alla grandissima il suo dovere di divertire. Ovviamente il fascino del tappeto e del saltello è quello che ha contribuito maggiormente a impressionare: non credo che un semplice pad avrebbe convinto altrettanto.
Ma insomma, godetevi le immagini di questo box e... fidatevi di me: comprate il gioco e i tappeti, e divertitevi come Christian comanda...**

▼ *Giovanni insegna a tutti cosa sono lo stile e la performanza...*



Casa: **Lego Software**
Genere: **Arcade**

Numero giocatori: **1**
Blocchi memoria: **2**

Compatibilità: **Dual Shock (analogico e vibrazioni)**

Lego Island 2

DI MATTEO POZZI

A favore
- Simpatico e intelligente
- I personaggi, i mattoncini: è tutto come nel gioco vero!
- I sottogiochi sono tanti, vari, divertenti e rigiocabili

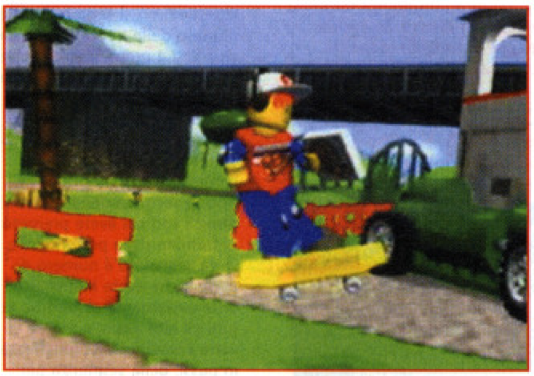
Contro
- Solo in inglese
- L'avventura in sé è breve e supporta un solo giocatore
- Caricamenti lunghi

	Voto
Grafica	7
Gameplay	8
Sonoro	8
Longevità	6
Originalità	7

Planet Voto
79

"If you can't beat'em, join'em": "se non puoi batterli, unisciti a loro" ripete un vecchio (e odioso) adagio anglosassone. Quelli della Lego, che sono danesi ma l'inglese lo parlano bene, hanno capito anche che contro il mostro PlayStation c'era poco da fare. E così siamo già al sequel...

Sarà un bello sforzo scrivere una recensione di un (video)gioco del **Lego** senza cadere in una nostalgica catena di ricordi d'infanzia. La cosa sarebbe oltretutto dannosa, perché nel frattempo, in quei due-tre anni (ahem...) in cui ho abbandonato la frequentazione degli storici mattoncini colorati, è cambiato un sacco di cose. Il mondo Lego si è fatto un lifting mica da ridere: nuove, incredibili serie (la futuristica **Bionicle**, una sezione **Racing**, una calcistica 'sponsorizzata' da monsieur **Zidane**) e soprattutto una divisione dedicata alla produzione di videogiochi, la **Lego Software**, che ci presenta questo **Lego Island 2 - The Brickster's Revenge**.



Pepper le consegna così, le pizze. Quanti bei colori, vero?

E LEGO ISLAND 1?

Chiariamo subito alcune cose: **Lego Island 2** è il seguito di un gioco uscito solo per **PC**, e rappresenta quindi il debutto di questa particolare serie su PSX (su cui invece già gira, per esempio, il racing fumettoso **Lego Racers**). Il gioco in questione è, almeno negli intenti, un **action adventure** a tre dimensioni irrobustito da una schiera di **sottogiochi** di grande varietà (vedi il maxi-box). L'utenza a cui si rivolge è anzitutto quella infantile, oltre che per il **soggetto**, anche per una serie di scelte riguardo alla **meccanica di gioco**, che rasenta la non-competitività: è infatti impossibile morire, e la trama dell'avventura è, per così dire, incastonata in un ambiente di gioco esplorabile sia prima sia dopo l'avventura stessa.



Questo è uno dei miei scherzoni preferiti: avvicinatevi quatti quatti alle spalle di un altro personaggio, poi premete il tasto per la conversazione e godetevi lo spavento dell'ignaro omino (donnina, in questo caso).



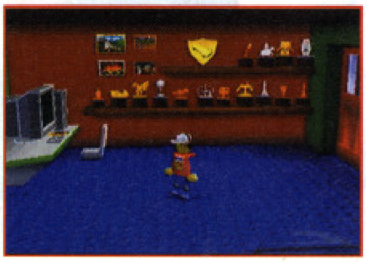
MI RISPIEGHI L'ULTIMA FRASE?

Certo: il protagonista è **Pepper**, il vivace e ingenuo fattorino della **pizzeria** di Lego Island. All'inizio si ha il semplice scopo di costruirci una casetta, girando per la città a bordo di uno **skateboard**, consegnando qualche pizza, parlottando coi generosi pupazzetti locali.

A combinare il casino che dà il via all'avventura vera e propria è lo stesso Pepper, cioè noi, a causa della sciagurata consegna di una pizza presso la **prigione** dove è detenuto il cattivone dell'isola, tale **Brickster** (uno dei tanti giochi di parole, fra "brick", mattoncino, e "trickster", imbroglione). Approfittando della confusione, il Brickster evade e ruba tutte le pagine della preziosa **Constructopedia** (le istruzioni di montaggio dei vari edifici), trasformando così Lego Island in una triste landa desolata. A noi il compito di farla tornare prospera e felice, e riacciuffare il briccone. A gioco terminato, poi, l'esplorazione dell'isola e delle sue innocue locazioni può continuare. Insomma, la parte adventure è solo il nucleo di quella che è altrimenti una spiritosa **simulazione** della vita in una città fatta di Lego.

BRICK-WHAT?

La **grafica** è carina, fedele riproduzione dell'universo Lego fatto tutto di **mattoncini colorati**. Gli elementi del paesaggio non 'cubettosi', come le ondulazioni del terreno, soffrono però della tipica mancanza di **solidità** di tante rappresentazioni poligonali di oggetti 3D: girate attorno a una collinetta e rischierete di 'vederci attraverso', tentate di affrontare una salita particolarmente ripida e potreste caderne al di là; insomma, i soliti spiacevoli effettacci. Il **sonoro**, come tutta la parte testuale, ha un difetto di ordine molto più pratico: è solo in **inglese**. Se ci pensiamo, la cosa non è da poco: primo, perché si tratta di un gioco soprattutto per bambini; secondo, perché l'inglese in



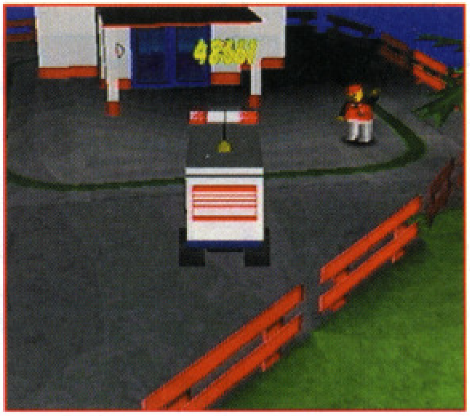
Questa è la Pepper's House. Al centro la bacheca dei trofei, sulla sinistra il computer che dà accesso ai minigames, sulla destra (ahem...) l'uscita.

PROVA PLANET

questione è tutt'altro che semplice, intarsiato com'è da buffi **giochi di parole** (vedi il nome stesso del cattivo) che, se da una parte sono effettivamente intraducibili, dall'altra rischiano di essere in buona parte incomprensibili ai non-anglofoni.

QUESTA SCHERMATA DI CARICAMENTO CON LA PIZZA ROTANTE MI HA ROTTO

Se a questo aggiungiamo i lunghi **caricamenti** (una quindicina di secondi ogni qualvolta si entri o si esca da una nuova sezione o da un sottogioco) e la mancanza di una **modalità a due giocatori** (che sarebbe stata una felicissima opzione per i minigames), vediamo un certo rischio di propensione alla noia. Certo, qualche tocco di classe c'è: i tanti mezzi di trasporto (skate, **automobili** varie, **elicottero**, **motoscafo**, **acqua-scooter**), gli altri tre mondi visitabili (**Castle**, **Adventurers'** e **Ogel**), l'**ambiente** da personalizzare. Tutto sommato, però, la **longevità** di **Lego Island 2** rischia di essere bassina, e trova nei minigames l'unica durevole prospettiva di gioco.



Alla guida di un'autoambulanza. Il tipetto in rosso che ci saluta è l'Infomaniac, una specie di sindaco-tuttofare di Lego Island.



Sono il re del mondo! L'arcobaleno luminoso laggiù in mare è la porta d'accesso per Castle Island; l'edificio sulla sinistra è una discoteca (!).



MATTONCINO SU MATTONCINO CUSTOMIZZO IL CAMIONCINO

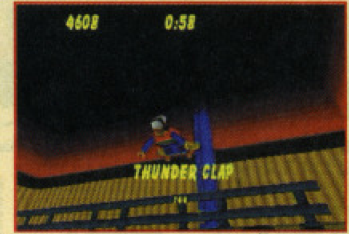


Il Tasto Select è un po' la bacchetta magica di Lego Island: basta infatti premerlo nelle vicinanze di alcuni oggetti per sottoporli a bizzarre metamorfosi. Se schiacciato a bordo di un veicolo, permette di cambiarne i colori e le decorazioni; nei pressi di un oggetto, può mutare un alberello in un segnale stradale, o un fiore in un lampione; a contatto con un altro personaggio, ha addirittura l'effetto di modificarne la capigliatura o la foggia del cappello (che vezzo sia quello di portare un bicchiere in testa, però, me lo dovranno spiegare...). In linea con la Lego-filosofia della totale ricomponibilità.

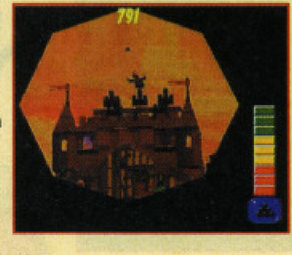


SGT. PEPPER'S LONELY HEARTS CLUB GAMES

Il pezzo forte di Lego Island 2 (deh-ih-oh: "pezzo"! E sto parlando di Lego!) è senza dubbio rappresentato dai 16 minigames che, una volta affrontati e superati nel corso dell'avventura, resteranno sempre accessibili dalla Pepper's House. Un motivo in più per rigiocarli è dato da una bacheca di trofei - uno per ogni sottogioco - di metallo più o meno pregiato (oro, argento e bronzo, ovviamente), che potrà quindi essere soggetta a ulteriori miglioramenti.
Ma vediamo nel dettaglio i singoli minigames:
Board Park: Pepper è munito di skate, giusto? E cosa c'è di meglio di una bella rampa e di una manciata di tricks (ventuno) per passare due minuti di sano strippo acrobatico? Tony Hawk, fatti da parte!



Whack-a-Bot e Whack-a-Snake: due variazioni sul tema "prendi a mazzate la maggior percentuale possibile di robottini (o di serpenti) che cicciano fuori dai buchi". Un rhythm game senza musica, insomma.
Brick Dive: il più 'rarefatto' dei 16 giochini. Un'immersione alla ricerca dei cinque mattoncini necessari a riparare un ponte. Occhio a squali, torpedini, piovre e conchiglie giganti (in un fiume?).



Jousted: una giostra medievale contro il temibile Black Knight. Smanettare sui tasti per preparare la carica e mirare. Una modalità a due giocatori no, eh?
Raging Bull: ecco, ci mancava lo sniper mode. La cosa carina è però l'imprecisa artigianalità del tutto: niente mirino, ci si regola a occhio. D'altra parte stiamo sparando con un cannone, mica col PSG1 di Solid Snake!
Snake Pursuit: un riferimento a Metal Gear ci sta anche in questo caso. Ricordate l'inseguimento finale, con la jeep in corsa inquadrata dal davanti e i cattivi da mitragliare? Idem, ma con dei serpentoni rubagemme (?) come bersagli.
Matching Mummies: l'unico (mezzo) puzzle game del lotto. Memory in una cripta egizia. Con 'travolgente' finale alla Indiana Jones...
Desert Speedster: piccolo ma velocissimo racing di ambientazione desertica. Ma che razza di ostacoli sono i raggi di un disco volante e una pioggia di mucche?!
Bi-Plane: uno dei più intriganti e meglio realizzati. C'è un sacco di cose da fare: tenere il biplano in quota, schivare i cocomeri tirati dalle scimmie, rifornirsi al volo e colpire quanti più bersagli. Impegnativo.
T-Rex Racing: mmm, questo mi suona come una citazione dello stravecchio arcade BC's Quest. In groppa a un tirannosauro dovremo evitare massi, saltare tronchi... E poi l'ambientazione preistorica, la visuale laterale...
Mr Hates' Camp: anche questa è una citazione, ma la mia memoria in fatto di archeologia videoludica viene meno... Ad ogni modo, occorre fluttuare nell'aria su una mongolfiera calando un apposito gancio per trasportare al sicuro famigliole di sauri.
Centrifuge: la classica centrifuga da addestramento astronautico. Tenere il ritmo della rotazione coi pulsanti. Sembra facile.
Asteroid Belt: simula il viaggio spaziale da Lego Island al pianeta Ogel. Una valanga di asteroidi da schivare, e pochissimo carburante con cui manovrare razzi e controrazzi.



Make-A-D-Pizza: 2001 Odissea nella Pizza. Sulle kubrickiane note di Strauss, dovremo preparare un'informata di pizze a gravità zero. Romantico.
Brickster's Palace: lo scontro finale con la gran carogna. La scalata della torre è un micro-platform tutto salti, e in cima ci aspetta il boss finale... Ma non aspettatevi chissà che...



Casa: **Bandai**
Sviluppatore: **Interno**
Genere: **Picchiaduro**
Numero giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **1**
Compatibilità: **Dual Shock**



Dragon Ball Final Bout

Planet Voto

73

DI **CHRISTIAN PETTINI**

A favore
- Il fascino della serie animata è indiscutibile
- La scelta dei colori rispecchia molto lo spirito cartoon
- La possibilità di librarsi nell'aere è una novità intrigante

Contro
- Tecnicamente sudicio
- Il numero di lottatori non è elevatissimo
- La dinamica dei combattimenti è poco esaltante
- Il mero scontro non è tecnico, né profondo

Voce	Voto (1-10)
Grafica	6
Gameplay	7
Sonoro	6
Longevità	6
Originalità	6

"What's my destiny... Dragonball"!! Eh sì, questo è proprio il momento giusto per far uscire la tanto attesa release PAL del gioco ufficiale, legato a uno dei cartoni animati che vanno per la maggiore in questo periodo: Dragon Ball!

La versione orientale di **Dragon Ball Final Bout** è già nota agli appassionati che hanno acquistato la loro brava e sudata copia qualche tempo fa, quando si rese disponibile sul mercato dei giochi import; all'epoca non lo trattammo, perché sapevamo che una release PAL sarebbe arrivata: era impossibile che una serie che ha tanto successo anche qui nel vecchio continente non conoscesse una sua conversione!

IO SONO IL TUO COLLEGAMENTO DIRETTO CON LA CENTRALINA DEGLI ANIME

Il cartone animato, la serie a fumetti, i pupazzetti, le carte, le figu e adesso il videogioco! La serie di **Dragon Ball** ricopre in via trasversale il divertimento dei giovani (e non solo dei giovani) con una schiera di prodotti, fra i quali - per la fortuna di chi ama solo i giochi - ovviamente c'è il videogame. La serie animata tratta di scontri e combattimenti, e quindi la sua versione per play non poteva che essere un **picchiaduro**. A differenza dei cartoni animati simili, i



▲ *Le pose di vittoria sono pacche... Anche il parrucchiere di Vegeta lo è!*



▲ *Di solito siamo abituati a un picchiaduro che sfrutta le tre dimensioni, nel senso che è possibile muoversi ai lati dell'avversario; un picchiaduro che, come terza dimensione, sfruttasse l'aria non c'era proprio mai capitato...*



TRE PER TE



Dragon Ball è una serie televisiva che ha avuto ben due evoluzioni. Nel primo è raccontata la storia di Goku, che viene inviato sulla Terra per distruggerla. In realtà conoscerà molti amici e parteciperà ad alcuni tornei, convincendosi (buon per noi...) a risparmiare il genere umano. Addirittura, verso la fine, c'è la sua maturità e il matrimonio con Chichi.

Il secondo Dragon Ball è una serie a sé, chiamata Dragon Ball Z. L'inizio vede il lieto evento della nascita di Gohan, il figlio di Goku. Sulla Terra cominciano ad arrivare altri lottatori: per primo, il fratello di Goku, arrivato per conoscere le ragioni per le quali Goku non ha ottemperato al suo compito di distruggere la Terra e deciso a far fuori il nostro pianeta se non verrà sconfitto in



combattimento proprio da Goku. Nel Z arriva anche Vegeta, proponendosi come nemico di Goku e ammorbidendo poi il suo atteggiamento anche grazie ad amicizie comuni (ma conservando pur sempre una certa ostilità, per via di un carattere incazzereccio). Sempre in questa serie arrivano sulla terra altri personaggi "cattivi", Freezer e Mojin Bu.

Il terzo Dragon Ball è il GT. Durante i fatti narrati da questo ultimo capitolo, abbiamo il ritorno all'infanzia di Goku, il protagonista. Ma assistiamo anche al ritorno dei cattivi che erano stati sconfitti durante i fatti raccontati in DBZ.



personaggi sono molti e quindi la versione per PlayStation non poteva che essere un picchiaduro, ma a incontri. Un altro cartone animato, Ken il guerriero, che si ispira a un anime anch'esso a base di scontri, è in realtà (o meglio, "è stato", visto che uscì per Megadrive...) un picchiaduro a scorrimento, perché nel gioco c'è solo Ken. Invece i tanti personaggi di Dragon Ball hanno reso possibile un beat'em up a incontri, sul genere di Tekken.

IL SUO NOME È ROBERT POLSEN

La natura degli scontri presenti nel cartoon è replicata con eccellente fedeltà: i poteri energetici e la grande forza dei combattenti. Purtroppo l'epica e l'enfasi che caratterizza i combattimenti veduti in tele non è resa con la medesima efficacia... Se le azioni e i colpi sono gli stessi, dall'altra il ritmo e la cattiveria non si avvicinano a quelli dell'anime. Mannaggia mannaggina mannaggetta... Dopo questa prima, importante introduzione, veniamo alle specifiche caratteristiche del prodotto. Il filmato introduttivo è un vero e proprio cartone di qualità eccelsa che presenta i personaggi e il carattere 'scontroso' della serie, nonché la base su cui avvengono gli scontri: forza, velocità e agilità, poteri energetici, combattimenti anche in aria.



Scottaaaaa!! Goku maneggia la sua energia interiore prima di scagliarla sul malcapitato Gohan. Io, di solito, quando mi meno con qualcuno gli lancio un bicchiere, una sedia, un giornale. Una sfera di energia interiore non l'ho mai tirata a nessuno; per sconfiggere gli avversari, al massimo, ho usato l'aria intestinale.

SONO SUPER VEGETA, E HO IN TESTA UN'IDEA MERAVIGLIOSA

All'inizio vi vengono presentate una serie di opzioni davvero elementari: torneo, combattimento contro il computer o un avversario umano. La scelta dei personaggi prevede dieci elementi. La grafica della parte giocata si attesta su livelli miserelli; i personaggi, pur stondati dal gouraud, hanno pochi poligoni e la bassa risoluzione contribuisce a non rendere la bellezza dei disegni animati che abbiamo ammirato e amato di fronte alle tivvì. Ma lo spirito cartoon è comunque reso con efficacia, perché le pur povere texture sono ben sfumate grazie a un uso sapiente delle sfumature di colori. L'audio è molto buono perché è quello originale della serie e gode dei doppiatori suoi propri. Di buona qualità anche le musiche, che aiutano l'azione con un ritmo molto valido.



Ogni tanto gli effetti speciali ci ricordano che questa è pur sempre una PlayStation...



Energia e poteri speciali, sì, tutte belle cose per combattere... Ma il massimo rimane sempre il calcio in faccia.

TU SEI IL DEBOLE E IO SONO LA TIRANNIA DEGLI UOMINI MALVAGI

La giocabilità è onesta. La risposta ai comandi è accettabilmente precisa, ma il ritmo non eccessivamente frenetico di cui parlavo in avvio facilita molto il compito. Il sistema di controllo è semplice ed efficace: un tasto per i calci e uno per i pugni, uno per la parata e l'ultimo per la sfera di energia. Nel gioco è possibile, con Su, alzarsi in volo, cosa che determina davvero una dimensione nuova agli scontri. Ci sono due barre di energia, una adibita all'indicazione dell'energia vitale e una seconda barra che indica la quantità residua di energia pisicologica.
La seconda barra è quella che permette di sparare l'onda energetica, la kame-hame-ha, che a livellodi gameplay è di fatto un'arma a lungo raggio... Ed ecco che gli scontri si arricchiscono di un secondo elemento che contribuisce a differenziarli dalla marea di picchiaduro. Questa barra di energia pisicologica si scarica ogni volta che colpite e si ricarica se non usate la vostra forza interiore per un po'.



CON L'AIUTO DEL SOLE, VINCERÒ! ATTACCO SOLARE... ENERGIAAA!!!

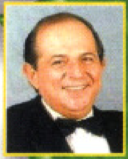
La tecnica non sopraffina e soprattutto un ritmo blando e poco coinvolgente ledono il divertimento che discende dal gioco con Dragon Ball e dalle feature offerte al gameplay (costituite appunto dall'uso di armi alla distanza e dalla 'scoperta' di una 'nuova dimensione', l'aria, per combattere).
La longevità non è alta anche per questo fatto: giocare non è troppo bello. I pochi personaggi e scenari blandi e ripetitivi non aiutano certo a migliorare la situazione. Ma il gioco venderà lo stesso, perché è la trasposizione videoludica ufficiale del cartone (trasposizione peraltro effettuata bene, con buona fedeltà). Se volete un consiglio: la cosa migliore di Dragon Ball è il cartone, il picchiaduro migliore è Tekken 3. Teniamo i campi separati e distinti, ognuno faccia quello che sa fare meglio. Vi saluto, vado a zappare...

Durante il lancio di sfere di energia la visuale cambia in modo spettacolare e suggestivo.



SE FOSSE UN FILM...

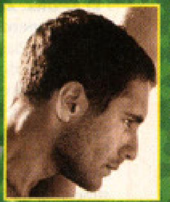
Quali dovrebbero essere gli attori per il film di Dragon Ball? Eccoveli qui...



Cell: sguardo da duro, ghigno satanico... Per Cell, l'attore è uno solo: Giancarlo Magalli, personaggio celebre grazie a programmi aggressivi.



Freezer: anche per lui, la scelta è obbligata: il modello Afe-275 della Ignis.
Gohan: il figlio di Goku non può che essere interpretato da me medesimo in persona. La parte 'der mejo' mi si addice sempre e in ogni circostanza.
Goku: il protagonista della serie avrà un interprete d'eccezione. Il suo sguardo carico di odio trova un interprete perfetto in Carlo Verdone.



Little Goku: l'interpretazione di Goku-tornato-piccolo, non può che essere affidata a un attore capace. Raul Bova è OK per la parte, anche per via delle dimensioni fisiche extra small.
Majin Boo: il cattivo trova una buona personificazione in un divo famoso per i ruoli spietati: la nera Woopy Goldberg (che ha tirato fuori gli artigli in Sister Act).





Pan: la piccola Pan sarà portata da Sofia Loren, la cui parte in La Ciociara ha convinto tutti ad affidarle il ruolo.
Piccolo: l'acerbo, verde personaggino ha un degno interprete in Paul Newman, noto per le parti verdi in Nick mano verde, Il verdetto e Il colore dei soldi.



Super Sayan Vegeta: i capelli esasperati fanno, di un casco di banane, il migliore interprete per Vegeta. Pure gli effetti speciali sono sostenuti dal frutto: mangiate un casco di banane e poi vediamo gli effetti che fareste pure voi...
Trunks: il caparbio e forte Trunks è interpretato dal più noto Truns del cinema: Willem Dafoe, con il suo cambio di sesso nella commedia sexy-demenziale Platoon, è perfetto per l'occasione.

Casa: **Electronic Arts**
Genere: **Simulazione sportiva**

Numero giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock (analogico e vibrazioni)**

EA Sports Supercross

DI MATTEO POZZI

Planet Voto

84



A favore:
- Velocissimo
- La modalità freestyle lo rende ancora più vario
- Tante piste, tanti piloti, tanti tricks...

Contro:
- In alcune situazioni di gara può risultare confuso
- A volte troppo inverosimile
- I primi due livelli di difficoltà sono un po' bassi

Potrete eseguire fino a quaranta trick differenti e altamente spettacolari.

PROVA PLANET

Non posso certo definirmi un fan della **Electronic Arts**, soprattutto perché tutti i suoi titoli sono spettacolari e pompatissimi dal punto di vista pubblicitario (licenze ufficiali, sequel a non finire ecc.). Davanti ai suoi titoli mi pongo con una certa diffidenza, con l'atteggiamento tipicamente europeo di chi, di fronte a un'espressione così tipicamente americana, rimane indeciso se bollarla come l'ennesima 'americanata' o restarne invece intrigato. In questo caso sono contento che abbia vinto la seconda pulsione, e so anche perché.

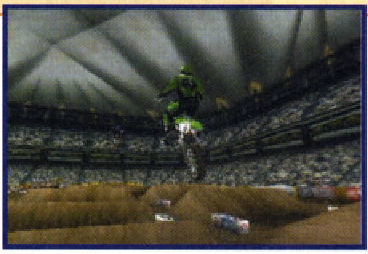
I EI SPORZ: ZINDEGHEIM

Primo: **Supercross** appartiene a un genere per il quale su PlayStation non esiste il 'giocone' che fa da punto di riferimento e da inevitabile parametro di confronto come può essere, per quel che riguarda il calcio, la serie di **ISS Pro**. Secondo: gli appassionati mi perdoneranno la faciloneria, ma il supercross è uno sport intimamente tamarro, ragion per cui la solita atmosfera da baracconata EA è in questo caso più che giustificata e dona anzi al titolo una certa appetibilità. Ad ogni modo, il CD si apre con il consueto **filmato** introduttivo, che ci cala subito in questo coloratissimo e pazzo mondo. Anche l'impatto coi **menu** è buono: abbiamo a disposizione una modalità **Quick Race** con cui andare subito a saggiare la discreta qualità della **grafica**, ma anche passando per un veloce settaggio delle **opzioni** e per il più profondo menu **1 Player** possiamo essere presto in pista. I **caricamenti** (sia da CD che da memory card) sono infatti sorprendentemente brevi e corredati, in perfetto stile EA, da schermate con il riepilogo del **sistema di controllo** e con alcuni consigli 'tecnici', sempre graditi fra una gara e l'altra per dare riposo alle nostre brutalizzate dita.



DUE GIOCHI IN UNO?

Supercross offre numerose **modalità** di gioco, appartenenti in definitiva ai due complementari modi di concepire il cross: la **gara di velocità** (contro avversari o contro il tempo) e quella **acrobatica**. Dico 'complementari' perché le due cose tendono a restare separate: è vero che anche in una serratissima gara contro il cronometro, come la modalità **Time Trial**, possiamo guarnire i nostri proverbiali balzi con coattume acrobatico vario, e che allo stesso modo alcune prove dei **nove** campionati disponibili nella modalità **Series** consistono proprio in saggi di **freestyle**, ma tutto sommato è un po' come disporre di due giochi in uno. E non è certo un male! Anzi, personalmente ho trovato intelligente la scelta di includere una sola prova di freestyle fra le **trentacinque** che compongono, in totale, le quattro serie che ci si presentano inizialmente sbloccate: così da potere, nel frattempo, prendere confidenza nella comoda modalità **Freestyle Practice** con i tanti **tricks** (in totale si arriva quasi a **quaranta**!) coi quali è possibile (necessario nel caso di una gara esplicitamente di freestyle) abbellire i salti della nostra motocicletta.



▲ Volareeeeee! Oh, oh!

IL MUCCHIO SELVAGGIO

Supercross rimane comunque un gioco palesemente **arcade**: gli aspetti tecnico-meccanici delle moto sono completamente trascurati, e anche lo **stile di guida** sui vari tracciati è più legato all'improvvisazione che alla pianificazione. Tutto questo, insieme alla fantastica **velocità di gioco** e al buon livello di **intelligenza artificiale** degli avversari, che non sono certo (come ci annunciano frequentemente i commentatori **Art Eckman** e **David Bailey**) "afraid to get physical" (non si tirano insomma indietro di fronte a 'cariconi' in staccata, né si fanno scrupolo di atterrarci sulla testa dopo un salto), fa sì che le gare siano spesso combattutissime. Si passa con estrema facilità dalla prima all'ultima posizione e viceversa: la frenesia della **meccanica di gioco** rende quasi impossibile non sbagliare, anche perché se all'inizio le piste potrebbero sembrare tutte uguali, l'esperienza ci porterà a comprendere quanto sia fondamentale avere un buon **ritmo** sui salti. Arrivarci troppo veloci o troppo lenti ci farà poi riatterrare nel punto sbagliato, per esempio sul tratto in salita della rampa successiva, con il concreto rischio di impiantarci, e così via. Si vede quindi che un minimo di tecnica è richiesta anche in un gioco così immediato e 'di dita' più che 'di testa'. Insomma, **EA Supercross** è un gran bel gioco, ben realizzato sotto ogni punto di vista, che potrà anche far storcere il naso ai puristi della simulazione (arrivate a una curva mentre ancora siete in aria e ricadrete a terra in piedi dopo aver sbattuto contro... niente) ma che saprà certo divertire tutti gli altri.

La grafica è stata migliorata rispetto a Supercross 2000, anche se la definizione resta bassina. Il bello è però che non rallenta un attimo, anche con otto moto sullo schermo. ▶

Il dolce su e giù

I controlli sembrano disegnati apposta per far abbarbicare al meglio le nostre grinfie al joypad. Se l'accelerazione si accaparra come in tutti i racing games il tasto X, quella che potrebbe sembrare una scelta del tipo 'viva l'abbondanza', ovvero la presenza di ben due freni (anteriore con Triangolo e posteriore con Quadrato), si rivela - almeno rispetto al mio illogico ma proficuo stile di guida - uno spreco. Per le curve strette (tutte) ci è stato infatti donato un provvidenziale R1 che permette di operare strettissime 'pieghe'. Un altro pulsante fondamentale è L1, che controlla il cosiddetto Power Clutch, indispensabile per far raggiungere al mezzo velocità assurde (110 miglia orarie, quasi 180 km/h) laddove normalmente arriverebbe a 60 scarse. Si tratta in sostanza della 'spinta' (gli esperti di cross mi perdonino nuovamente la rozzezza di linguaggio) che il pilota dà alla moto alzandosi su di essa, e che in questo caso controlliamo con un indicatore posto in basso a destra. L'uso della croce direzionale (o della ben più comoda levetta analogica di sinistra) è poi massimizzato dall'uso del Su e Giù per bilanciare il corpo del pilota avanti o indietro, oltre che per combinare i mille e mille tricks acrobatici unitamente alla pressione del Cerchio.





Casa: **Infogrames**
Sviluppatore: **interno**

Genere: **Racing**
Numero giocatori: **1-2**

Blocchi memoria: **1**
Compatibilità: **Dual Shock (stick e vibrazioni)**

La corsa dei Puffi

DI CHRISTIAN PETTINI

"La fuffa è così, questa è fuffa blu..." Eh, sì, mi è toccato rivedere un po' la celeberrima sigla dei **Puffi** per puffare questa recensione. Ormai il mercato PSX è saturo di racing puffosi e di giochi per l'infanzia: al di là del marchio dei Puffi non c'è davvero nessun elemento di originalità...
E questo è l'esplicito target del game in oggetto: un **racing fumettoso** "pensato soprattutto per i giovanissimi, mostra ai giocatori come si usa il controller e permette loro di divertirsi come i giocatori più esperti"... recita testualmente il manuale.

VIENI QUA, PUFFIAMO INSIEME

Ma il gioco puffo, valutato per quello che ha da offrire, non è un brutto prodotto. Anzi!!
Il pretesto è una **corsa** per stabilire chi è il puffo più veloce; alla competizione si iscrivono **dodici** simpatici omini blu, ognuno dotato di una propria abilità ben illustrata nel box. Dopo aver scelto la **lingua** (e aver scoperto la buona sostanza dell'adattamento in italiano) si puffa il livello di difficoltà, che differisce perché in quello dei due che è più avanzato c'è un **livello di energia** da tenere d'occhio e da gestire (è possibile anche aumentare la propria energia se è bassa). La modalità in singolo prevede tre scelte: **gara singola**, **campionato** e **gara delle bandiere**. Il campionato si svolge in **tre** puffi mondi ciascuno con le sue **tre** piste; vincendo ogni mondo si ottiene un puffo supplementare con cui correre anche in modalità singola e completando le nove piste si ha accesso a un **livello speciale**, vinto il quale si sbloccheranno il percorso e il superpuffo battuto. La gara delle bandierine è una variante e chiede al puffo di raccogliere le **bandierine** presenti nell'area; un simpatico diversivo. Si parte con **otto puffi** fra cui scegliere e, vincendo, si può arrivare a **dodici**. In doppio scompare la modalità campionato e rimangono la puffa sfida delle **bandierine** (che ovviamente si fa più interessante!) e un comune **versus**.



La scelta del personaggio è importante per decidere quale bonus usare; in verità, i bonus son tutti uguali...

BELLO, MA PUFFETTA?

La **grafica** del gioco è molto buona, coloratissima puffosissima e divertente. Il gioco non presenta difetti di sorta, le texture sono belle nitide e soprattutto restituiscono un eccellente aspetto perché sono colorate in modo allegro ed efficace. Insomma, il feeling con il cartoon è reso davvero molto bene. I **tre tracciati** presenti in ciascun mondo sono ben caratterizzati e soprattutto sono diversi fra loro, nonostante l'appartenenza al medesimo livello; questa caratteristica è molto importante e serve per puffarsi sempre a lungo. L'**audio** prevede le voci dei puffi originali e il commento è pertanto molto convincente. La giocabilità si attesta su ottimi livelli per





Il gioco non clippa mai, nemmeno quando le architetture che compongono il circuito sono complesse.

quanto riguarda la risposta ai comandi, requisito indispensabile per un gioco che ha questo target. Il divertimento che ne deriva è quindi rilassante e, di conseguenza, il livello di **coinvolgimento** non è altissimo. Io ho finito il gioco sbloccando tutti i segreti in un pomeriggio; ma io ho la mia esperienza e le mie capacità. Per un puffo navigato, questo titolo non ha molto da offrire. Ma in effetti è adattissimo a un **pubblico infantile**, alle prime armi con la PlayStation, che si divertirà senz'altro grazie al livello di difficoltà, alla giocabilità e ovviamente ai Puffi.





Il piccolo tenero puffo è in terza posizione. Basterà guidare con accortezza, senza sbagliare le curve, e la testa della corsa verrà prontamente riconquistata.

Puffi puffismi e puffazioni

Nel gioco ci sono per l'appunto **dodici puffi**; **otto** sono disponibili fin da subito, altri tre verranno sbloccati puffando le competizioni in ciascuno dei tre mondi e un quarto sarà messo a disposizione dopo aver vinto anche nel **livello segreto**, livello che pure sarà disponibile dopo aver trionfato nei tre mondi a disposizione. Ognuno degli elementi della puffa dozzina è dotato di un'**arma speciale**, che può usare per primeggiare. Questo è l'elenco completo dei dodici puffi presenti in totale:
Grande Puffo: un abile pilota che usa le provette per rallentare gli avversari.
Puffetta: usa il suo fascino, sotto forma di cuori, per stordire gli avversari.
Cuoco: prepara torte che usa per disturbare gli altri concorrenti.
Burlone: i regali esplosivi son quelli che usa per dar fastidio agli altri puffi in gara.
Forzuto: ha dei pesi con cui rallenta gli altri.
Pittore: manda gli avversari fuori strada usando la vernice.
Stonato: usa le note della sua musica per far girare la testa agli altri.
Inventore: ha dei chiodi per rallentare gli avversari.

A questi otto puffi di base si aggiungono altri tre puffi, presenti come bonus nei tre livelli:
Selvaggio: con le castagne riesce a disturbare i suoi avversari.
Puffissimo: utilizza le corone per rompere le scatole.
Super Drive: un meccanico che con la chiave inglese riesce a fermare gli altri.

Il livello segreto, ambientato nello spazio, vi regalerà il dodicesimo ed ultimo puffo:
Astrupoffo: frena gli avversari lanciando loro globi di energia.

Planet Voto

79

	Voto (1-10)
Grafica	7
Gameplay	7
Sonoro	7
Longevità	7
Originalità	5

A favore:
- Grafica colorata e dettagliata
- Buona varietà

Contro:
- Fin troppo elementare, manifestamente indirizzato ai più piccoli
- Poco avvincente



Casa: **3DO**
Genere: **Azione**

Numero giocatori: **1**
Blocchi memoria: **2**

Compatibilità: **Dual Shock (analogico e vibrazioni)**

Warriors of Might & Magic



di Matteo Pozzi

Planet Voto

73

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

- Grafica 4
- Gameplay 7
- Sonoro 7
- Longevità 7
- Originalità 6

A favore:
- Azione di gioco immediata
- Bella atmosfera
- Ampi livelli

Contro:
- Azione di gioco limitata
- Grafica rudimentale
- Qualche imprecisione nei controlli

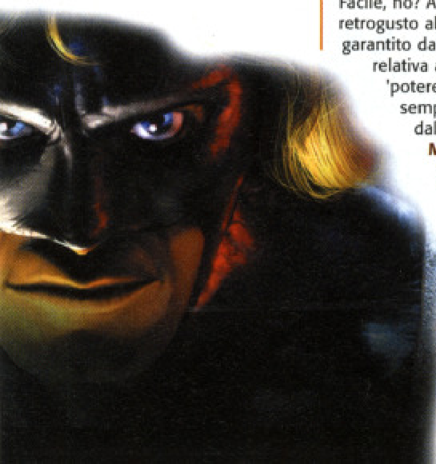
Da un po' di tempo a questa parte sembra essere diventato impossibile creare un videogioco veramente originale: un gioco che, quanto a **contenuto**, non sfrutti il nome di una saga già esistente o di una licenza succulenta e che, quanto a **forma**, non riprenda meccaniche di gioco già collaudate in altre occasioni. Questo non significa che non stiano più uscendo bei giochi, anzi: vuol dire probabilmente l'esatto contrario, vuol dire che i giochi che escono hanno raggiunto un tale **standard** di qualità da rendere proficua per le case di produzione la clonazione sempre degli stessi 'format'. Certo che, però, una proverbiale ventata di novità non farebbe male... A ogni modo, questo piccolo sproloquio era destinato a introdurre il nuovo prodotto di casa **3DO**: **Warriors of Might and Magic**.



Con questo scudo in mano mi sento molto più tranquillo.

IT'S A KIND OF MAGIC

I comunicati stampa della **3DO** presentano il gioco come un'esperienza di "brutal fantasy combat action". Una volta tanto, la definizione è davvero quella giusta. **Warriors** rappresenta la componente 'smanettona' del variopinto universo della serie per PC di **Might and Magic**, azzerando la complessa mole di dati che normalmente accompagna un gioco fantasy per puntare tutto sull'azione pura di **esplorazione** e **combattimento** in ambienti 3D. Un solo personaggio, il guerriero **Alleron**, nessun database relativo ad abilità e caratteristiche (manca perfino un **inventario**) e interazione con l'ambiente paragonabile a quella di un **platform**. Si esplora il **dungeon**, si fanno fuori i mostri, si raccolgono chiavi e preziosi, si cerca l'uscita. Facile, no? A dir la verità, un minimo di retrogusto alla **Dungeons and Dragons** è garantito dalla presenza di tre **barre**: una relativa all'**energia** vitale, una al **mana** (il 'potere' necessario a lanciare alcuni semplici incantesimi, concetto diffuso dal celeberrimo gioco di carte **Magic - L'adunanza**) e una ai **punti esperienza** che, guadagnati attraverso l'uccisione dei nemici e la raccolta di oggetti, consentiranno al buon Alleron di avanzare di livello aumentando, di fatto, le riserve di energia e di mana.

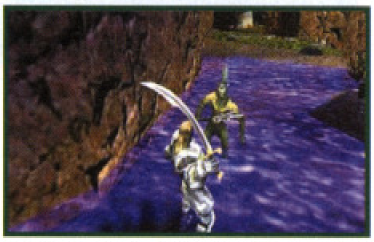




Mostri orrendi... spero di non sognarmeli stanotte.

ALLERON IL TARANTOLATO

Il gioco, tradotto in italiano, si articola su nove **mondi**, a loro volta costituiti da **livelli** di buona vastità che, a causa dell'assenza di una mappa, possono dare una piacevole sensazione di smarrimento e aumentare il senso di avventura. Una caratteristica positiva del gioco è infatti l'**atmosfera**, resa intrigante dal **sonoro** (semplice ma 'd'effetto' fin dalla **presentazione** e dai **menu**), dalla bellezza della **storia** e, appunto, dalla labirintica struttura dei **livelli**. Una tirata



Che bell'acqua salubre... ne berrò subito un sorso.

d'orecchi merita invece la **grafica** che, oltre a essere rudimentale e arretrata, è piena di brutti effetti come la sparizione di poligoni in certe inquadrature o addirittura la **sospensione nel vuoto** del personaggio in prossimità di un baratro. Alleron, poi, è mal animato: si muove a una velocità altissima, ma dispone di un numero esiguo di **animazioni**, così che il risultato è esteticamente fastidioso (sembra perennemente in preda a spasmi muscolari) e scomodo quanto a **giocabilità** (i **controlli**, a questa velocità, diventano imprecisi). Fate un po' voi: se siete di bocca buona e in un gioco badate più all'azione concreta che alla realizzazione tecnica, **Warriors** può garantire semplicità e divertimen (e può essere anche ur rilassante diversivo per patiti di fantasy che, messe da parte le loro pesantissime statistiche vi ritroveranno comunque un sincero spirito d'avventura); se cercate però un gioco 'bello da vedere', lascia pure stare (o comprate la versione per PS2...)

Che il vostro viaggio verso la salvezza abbia inizio

La storia che sta alla base di Warriors è semplice, ma di grande effetto, ed è possibile gustarsela nella breve presentazione e in alcuni suoi sviluppi nel corso del gioco.
Il protagonista Alleron è un famoso guerriero che, accusato di negromanzia da un inquietante Grande Inquisitore, è condannato a furor di popolo (molto 'cinematografica' la scena di massa nel prologo) a indossare la terribile e dolorosa Maschera della Vergogna: un nero mascherone che aderisce al viso del nostro eroe anche per mezzo di alcuni artigli conficcati nel petto. Idea che trovo molto 'romantica' e che conferisce al biondo una bella aura da maledetto-in-cerca-di-salvazione. Controllare un personaggio così è sempre un piacere.



Ehi, ma lui ha due spade e io solo una... non è giusto.




F1 2000
Mobil

FEAR EFFECT 2: RETRO HELIX



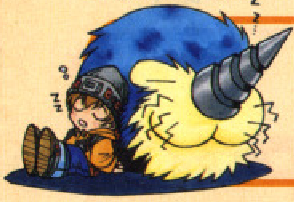



BUZZIN

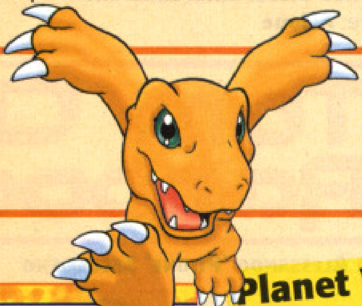
Casa: **Bandai**
Genere: **Arcade**

Numero giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **nessuna**



Digimon



DI MATTEO POZZI

Boh. Io questa mania dei mostriciattoli giapponesi non la capisco proprio. I bambini, quelli italiani in testa, sembrano completamente impazziti: grazie ai **Pokémon**, **Bim Bum Bam** ha ricominciato a fare ascolto e la **Nintendo** a vendere camionate di **Game Boy Color**.
La **Bandai** non è stata con le mani in mano e ha inventato questa nuova serie di mostriciattoli chiamati **Digimon (Digital Monsters)**, con una spudoratezza nel copiare il format dei più popolari Pokémon che ha dell'imbarazzante. Evidentemente, però, questa osservazione è del tutto personale, se è vero che, oltre che a replicarne i contenuti, la serie dei Digimon ha preso la scia di quella di **Pikachu** e soci anche per quel che riguarda il successo, con una serie televisiva di cartoni animati, un film e questo simpatico (?) videogioco.



Dite la verità, voi preferite i Digimon o i Pokémon?



Purtroppo il gioco dei Digimon risulta piuttosto deludente sotto tutti i punti di vista.

L'ORIGINE DELLA SPECIE

Lungi dall'essere quindi semplicemente i 'fratelli minori' dei Pokémon, questi **Digimon** sono cretaurine buffe e colorate, soggette alle ormai stranote leggi di evoluzione per stadi (**Novello**, **Intermedio**, **Campione** e anche oltre, mi sembra di aver capito dalle confusissime spiegazioni offerte nel corso del gioco) che permettono loro di crescere da forme di vita tenere e innocue a ciclopici gozzilloni corazzati. Gli animaletti vivono in un mondo tutto loro, una specie di universo virtuale al quale, come è raccontato nella **presentazione**, è possibile accedere tramite una piccola console chiamata **Digivice**. Il ragazzino protagonista del gioco, al quale siamo gentilmente chiamati a dare un nome in avvio di partita, è risucchiato da uno di questi aggeggi elettronici e si ritrova nel bel mezzo di **File City**, la città-isola dei Digimon. A questo punto, consigliati dal saggio **Jijimon** e accompagnati dal nostro Digimon personale (anche questo da battezzare), e già irritati dalla idiozia delle musichette e dai belati dei mostriciattoli, entriamo nel gioco vero e proprio.



RIDATEMI GLI EXOGINI!

Si tratta di vagabondare per il suddetto mondo in compagnia del nostro Digimon, alla ricerca di altri esserini da riconvertire a suon di mazzate alla buona causa di Jijimon.
La **meccanica di gioco**, sulla carta, può sembrare interessante: all'esplorazione tipica di un **adventure** (ambienti strutturati in **schermate** con un breve caricamento tra una e l'altra, **inventario**, semplici **dialoghi** con i PNG) con un preciso scopo (radunare tutti i Digimon che sembrano avere misteriosamente perso la memoria), si sovrappone la personale impresa di accudire il nostro Digimon esattamente come fosse un **Tamagotchi**. Il piccoletto ha infatti le sue porche esigenze, e sarà quindi nostro compito nutrirlo, curarlo, portarlo a fare i bisogni (!), lodarlo o rimproverarlo a seconda della situazione. Un ruolo fondamentale è poi quello ricoperto dai **combattimenti**. Insomma, qualche premessa di originalità sembra esserci. Peccato che, realizzazione tecnica scarsa a parte, la **giocabilità** è su livelli davvero infimi: buona parte delle azioni sono infatti più o meno automatiche e la mole di **dati** relativa alle caratteristiche fisiche e tecniche dei mostri non basta certo a risollevare l'interesse. Insomma, il gioco sembra solo una grossa e inutile demo, appesantita per di più dalla grave confusione che regna nei tanti **menu** (rimandi a tasti sbagliati, scritte illeggibili). Sconclusionato.



Ehi, ma ci sono proprio tutti i buffi mostriciattoli!

I Digimon, razza notoriamente attaccabrighe

I combattimenti sono, nelle intenzioni, il perno di tutto il gioco. Nella maggior parte dei casi, infatti, l'incontro con un altro Digimon sarà l'occasione per una feroce battaglia. Il fatto è che, anche in questo caso, i mostriciattoli fanno quasi tutto da soli (dato che il nostro ruolo è più o meno quello di allenatore), così che dovremo limitarci a segnalare al duellante la tecnica da usare o, al limite, una disonorevole via di fuga. I successi in battaglia e un duro allenamento (nell'apposita Palestra Verde del buon Koromon) contribuiranno a migliorare le caratteristiche (potenza, velocità, intelligenza ecc.) dei nostri protetti, così da poterli poi riutilizzare nell'apposita Modalità Battaglia contro i Digimon analogamente salvati di un nostro amico. Opzione intrigante che farà la felicità di tutti i piccoli maniaci della serie.



Planet Voto

55

	Voto (1-10)
Grafica	5
Gameplay	4
Sonoro	3
Longevità	7
Originalità	7

A favore:
- È il gioco ufficiale dei Digimon
- Ricco di dati e statistiche
- La modalità Battaglia consente sfide a due giocatori

Contro:
- È il gioco ufficiale dei Digimon
- Noioso a causa del basso grado di interattività
- Sonoro insopportabile

Casa: **Red Storm Entertainment**
Genere: **Azione**

Numero giocatori: **1**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock (solo analogico)**

Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear



DI ALESSANDO 'PITONE' SECCAFIENO

Planet Voto

69

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Grafica	5
Gameplay	5
Sonoro	5
Longevità	5
Originalità	6

A favore:
- L'appeal di questo gioco è sicuramente vincente
- Il database è accuratissimo

Contro:
- Grafica, gameplay e tutto quello che ha reso celebre **Rogue Spear**, viene inficiato dalla poca potenza della console

Premetto col dire che sono un grandissimo fanatico della serie **Rainbow Six** su PC: i due seguiti, **Rogue Spear** e **Covert Ops**, sono stati la conferma della qualità di questa saga e meritano tutto il plauso dei giocatori. **Rogue Spear** stesso ha ricevuto, nel 1999, il premio come miglior gioco PC da diverse riviste specializzate inglesi e americane, a riprova del valore che questi giochi hanno.
Ma dove risiede questa qualità? Sicuramente nel particolare **gameplay** che si divide in due fasi: quella **strategica** e quella espressamente **combattiva**. Nella prima fase si deve attrezzare la propria squadra per la missione che dovrà combattere: si equipaggiano i soldati, gli si assegna un **percorso** e un **obiettivo** e si pianifica accuratamente il comportamento di ognuno di essi durante la missione. La seconda parte prevede lo svolgimento della **missione** stessa, con il giocatore che prenderà il controllo di uno qualsiasi dei soldati partecipanti; nel caso venga ucciso, può 'entrare' in uno dei rimanenti e continuare a giocare. La morte di un membro della squadra è però un'eventualità che deve rimanere remota, visto che i soldati sono disponibili in **numero limitato** e arrivare alla fine della campagna con pochi uomini significa avere pochissime possibilità di vittoria.



Alcuni stupidi bug (come i proiettili piantati nel vuoto) mostrano la scarsa cura con cui è realizzato il gioco.

L'appeal è senz'altro vincente: a tutti piacciono le azioni di infiltrazione!





Gestire i diversi membri di una squadra è già difficile su PC...



... riuscire a farlo bene con il pad è quasi impossibile!

MISSIONE IMPOSSIBILE

La serie di **Rainbow Six** è celebre perché si basa su dati assolutamente veritieri, risultato delle ricerche del team **Red Storm Entertainment** di proprietà di Tom Clancy, lo scrittore di **Rainbow Six** e altre decine di romanzi ambientati nel mondo degli eserciti e dei corpi speciali americani. Da anni consulente per le forze armate statunitensi, **Clancy** decise di mettere a frutto le sue conoscenze anche nel campo dei videogiochi, dando origine alla serie di **Rainbow Six** che, di fatto, ha creato un nuovo filone di giochi.
La serie di SWAT ha cercato di seguire lo stesso percorso senza però riuscire a ricreare le magiche atmosfere di Clancy.
Rogue Spear si gioca così, esattamente come si faceva con Rainbow Six, anch'esso uscito per PlayStation e anch'esso ASSOLUTAMENTE INGIOCABILE su una console. I motivi sono tanti: la scarsità di **intelligenza artificiale**, vitale in un gioco come questo. La **difficoltà** nel controllare i propri personaggi: non è uno sparatutto, è un gioco di strategia, anche se si gioca in prima persona! E poi la povertà della **grafica**, l'assoluta scomodità dell'interfaccia strategica per pianificare la missione... Insomma, un vero disastro! Ma il problema non è di **Rogue Spear**: è a priori! Trovo assolutamente impensabile la conversione di un gioco dal tale spessore per una console!
Un conto è inventarsi un gioco completamente nuovo, prendendo spunto dal titolo di successo PC e adattandolo a una console; ma anche in questo caso significa snaturare completamente il gioco. Un altro conto è trovarsi di fronte a qualcosa come **Rogue Spear** che cerca di ritagliarsi uno spazio anche dove non ha motivo di volerlo o di averlo: il fatto che non sia un gioco per console è una questione concettuale! Se ho una console, vorrò giocare con titoli che sono stati pensati per una console...
Purtroppo, questo è un concetto che a molti è sfuggito: gli strategici in tempo reale rappresentano un altro esempio di come si sia cercato di portare su console qualcosa che si esprime pienamente solo su una piattaforma potente come il PC. Forse l'avvento della PS2 potrà cambiare le cose, chissà; rimane il fatto che **Rogue Spear**, e **Rainbow Six** prima di lui, sono giochi che (almeno per ora) devono rimanere prerogativa esclusivamente PC.







Casa: **Crave** | Genere: **Simulazione sportiva** | Numero giocatori: **2** | Blocchi memoria: **1** | Compatibilità: **Dual Shock**

Free Style Scooter

DI STEFANO 'SOGLIOLA' VANINI

Planet Voto

75



A favore:
- I monopattini! Questo è il primo gioco che porta i monopattini ultraleggeri su PSX con un accompagnamento musicale adeguato.

Contro:
- Storia debole, grafica non incredibile.
- I trick non sono sempre di immediata assimilazione.
- Decisamente troppo corto.

In effetti, ci mancava proprio. Mancava un altro sport con il quale mescolarsi in modo creativo le articolazioni e in modo assolutamente professionale; già, perché negli Stati Uniti ogni cosa – dal rodeo alla corsa dei criceti – riesce a diventare professionale, ad attirare sponsor, pubblico e partecipanti... **Freestyle Scooter**, però, si presenta senza alcuna licenza, senza nemmeno lo straccio di un testimonial di grido e con delle premesse legate alla trama che fanno davvero pietà... Pensate: un **robottone impazzito** rapisce i vostri amici e voi dovrete riuscire a liberarli superando una serie di **livelli** nei quali dovrete guadagnare punti attraverso spettacolari **trick** e **grind** al limite dell'umano e recuperando i **bonus** sparsi qua e là per le arene. Insomma, niente di nuovo. Perché allora tirare in ballo il robottone? Da dove arriva? Perché è impazzito? Perché rapisce proprio **due bambini**? Come diceva Battisti "lo scopriremo solo vivendo" o in questo caso specifico giocando...



Cavalcando gli spigoli si accumulano punti, ma si rischia di cadere con una certa facilità!

TONY HAWK'S PRO SCOOTER?

Parliamone! In effetti, la prima cosa che si nota è una certa somiglianza con il titolo dedicato al grande **Tony**, sia per quanto riguarda le **arene** che per il sistema di **controllo** che, pur non raggiungendo la solidità del miglior gioco di skate, mostra che alla **Shaba** è stato fatto un lavoro abbastanza buono. Come detto, la struttura del gioco non ha particolari pretese e questo fattore si avverte abbastanza in fretta, così come la presenza di **due soli personaggi** tra cui scegliere che – assolutamente identici per caratteristiche – non arricchiscono il gioco di particolari dettagli. I **monopattini** a disposizione, poi, si differenziano unicamente per via del **colore** delle **ruote** che sono talmente piccole da risultare come un ulteriore dettaglio trascurabile; un aspetto positivo è costituito dagli obiettivi da raggiungere che sono multipli, diversificandosi tra punti da guadagnare tramite **trick**, distanze da percorrere in **grind** e **bonus** da acquisire, il tutto in un limite di tempo prefissato.



Rientriamo dopo un trick ben riuscito e ci prepariamo a stupire tutti con effetti speciali e colori ultravivaci...

FRISTAILA! ROC DA MAICROFON!

Per quanto riguarda la **grafica**, non ci troviamo assolutamente dinanzi a un prodotto allo stato dell'arte, ma comunque a un gioco carino che tenta di unire un approccio grafico decisamente **cartoon** con arene abbastanza realistiche, controlli abbastanza soddisfacenti ma presenta difetti nell'engine come poligoni che appaiono e scompaiono o 'trasparenze' inquietanti che spesso traggono in inganno. Malgrado queste annotazioni il gioco è molto **veloce**, supportato da un framerate più che rispettabile che rende le **animazioni** fluide e veloci, un dato che in questo tipo di giochi non può e non deve essere lasciato in secondo piano. Notizie differenti provengono dal lato più tecnico, mancando infatti all'appello un buon numero di **trick canonici**. Il **sonoro** è più che accettabile, con effetti ambientali discreti, e la colonna sonora – affidata a un certo numero di misconosciute **punk band** – fa il suo lavoro senza stupire, pur risultando gradevole.



La grafica tutto sommato non è proprio da buttare: colorata e simpatica, si adatta bene al tipo di gioco...

SPUTA IL ROSPO

Ci sono un buon numero di cose che non convincono in **Freestyle Scooter**, a cominciare dalla mancanza di **personalità**. Non si tratta di un gioco serio per via della grafica cartoon e dell'assenza di licenze, eppure l'accompagnamento musicale porta alla mente la immagini e le situazioni proprie di giochi con poco 'umorismo' e molta aggressività; ancora una volta, invece, il tutto è smentito da una **trama** improbabile – di cui nessuno sentiva la mancanza – che avrebbe potuto lasciare tranquillamente spazio a una bella modalità carriera o a chissà quale altra idea, ma per piacere... il **robottone** no! Nel complesso ho avuto l'impressione di un titolo affrettato, realizzato con poca attenzione ai dettagli meno importanti ma che, proprio perché tutto il resto è a un livello accettabile, soffre di queste mancanze. Nulla a che vedere con il tristissimo **Andy Mc Donald**, ma lontano anni-luce da **Tony Hawk's**.



Scegliendo il livello veniamo anche a sapere quali sono gli obiettivi da raggiungere



Volareee! Oh-Oh! Senza dimenticare però che in volo, senza nemmeno un trick, non portiamo a casa nemmeno lo straccio di un punticino...



PROVA PLANET

Casa:	Genere:	N° giocatori:	Traduzione:	Target:
Konami	**Azione**	**2**	**sì**	**Dai 15 ai 30 anni**

Un Gundam del 2001

ZOE: ZONE OF THE ENDERS

di Stefano Vanini

Sul PC si chiamano Mech, qui invece Jehuty... Ma la storia non cambia: sempre alla ricerca di nemici da abbattere!

PS2 VOTO

80

Zoe appassiona grazie alla scintillante veste grafica e alla carica *anime* che lo caratterizza; analizzato più a fondo rivela però qualcosa di già giocato...

	1-10
Grafica	8
Gameplay	7
Audio	8
Longevità	7
Originalità	7



Giocando a **Zoe** (cui è allegata la demo di **Metal Gear Solid 2**) mi è venuto un dubbio. Forse abbiamo a che fare con un genio. Ricapitoliamo: **Hideo Kojima** negli ultimi tempi ha lavorato a capo chino su **Metal Gear Solid 2**, dedicando il suo scarso tempo libero alla guida del team di sviluppo al lavoro su **Zoe**; i casi sono due, o il buon Kojima è un alieno che non abbisogna assolutamente di alcun riposo, cibo e distrazioni, oppure si tratta di uno svitato che prima o poi farà a pezzi i suoi collaboratori con una sega circolare. Nel frattempo, però, mister Kojima continua a sfornare dei capolavori e **Zoe** – che non può comunque assolutamente competere con MGS2, ma è stato realizzato addirittura nel 'tempo libero' - va senza alcun dubbio inserito nella lista dei giochi che mostrano finalmente di che pasta è fatta la PS2. Ognuno è libero di rilassarsi come meglio crede, io di solito preferisco il pub...





▲ L'armamentario che equipaggia il Jehuty è utilissimo, ma nel corpo a corpo è meglio la spada!

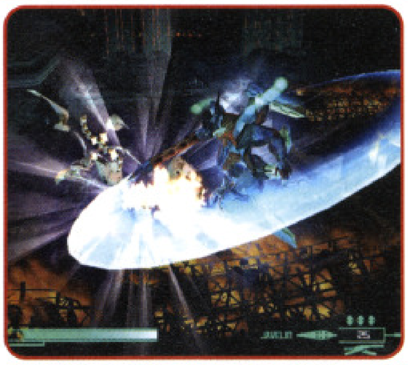
LA STORIA

Il nostro futuro è nelle stelle (come forse il nostro passato remoto...) e nel 2172 gli umani saranno tornati nello spazio per colonizzarlo, abitando immense **stazioni orbitanti** attorno ai pianeti, agglomerati che replicano in modo piuttosto preciso quanto abbiamo già visto in diversi film o nelle previsioni dei futurologi di ogni nazione. **Leo Stenbuck** è un ragazzino che abita la colonia orbitante di **Giove**, **Antilia**, una base tranquilla e operosa sulla quale è stato realizzato – all'insaputa dei suoi abitanti – un imponente 'orbital frame', il **Jehuty** (una volta si sarebbe chiamato Gundam mobile suit, sniff...); il giovane Leo viene quindi coinvolto nel terribile disastro che investe Antilia quando un'armata di orbital frame pirati tentano di rubare il Jehuty, distruggendo la colonia stessa e uccidendo chiunque gli capiti a tiro. Sbalzato da una potente esplosione, Leo finisce all'interno di un **hangar** e casualmente si trova ai comandi del potente robottone...

È BELLO MA...

Malgrado la **grafica** si dimostri finalmente all'altezza della console Sony, con una fluidità d'**animazione** ed **effetti speciali** degni di nota, resta la pochezza di un concept piuttosto infantile che nulla aggiunge a giochi già visti. Badate bene: il gioco mi è piaciuto moltissimo e comunque **Zoe** 'bagna il naso' a moltissimi titoli usciti con fanfare e tamburi; ma volare seppure con grande classe per i cieli delle varie colonie alla ricerca di pezzi mancanti, file che sblocchino passaggi, esplorare aree segrete e – quando capita – salvare civili in pericolo, non è quanto di più stimolante possa capitare nella vita di un videogiocatore. Uno degli aspetti più frustranti risiede nel continuo avanti e indietro tra le varie **aree** cui si è spesso costretti per raggiungere i vari obiettivi, un 'pendolarismo' che si scontra con nemici infiniti che, pur essendo stati spazzati via da un'area, tornano a popolarla immediatamente dopo la nostra dipartita, facendo perdere quel minimo di realismo e 'atmosfera di campagna' che poteva dare una forza diversa al gioco. Proprio il continuo respawn dei **nemici** rappresenta forse l'aspetto più irritante di tutta la faccenda, se consideriamo che per il resto sembra proprio che le cose non vadano affatto male.

La **grafica** è incredibilmente dettagliata e le animazioni sono più che fluide, l'influenza della cultura **manga** è fortissima sia durante le fase di gioco che nei filmati, e per le prime due ore di gioco il titolo è assolutamente di classe superiore (se reggesse alla distanza potrebbe essere un bel gioco 'tripla A'), ma dopo l'inizio scoppiettante l'apatia sembra regnare sovrana per via del gameplay che soffre di una decisa ripetitività. Pur essendo un titolo più che discreto, **Zoe** corre il rischio di essere ricordato più per la demo allegata di MGS2 che per suoi meriti effettivi...



▲ Le sequenze di combattimento sono spettacolari e gli effetti notevolissimi...



A favore

- Finalmente una grafica che convince fino in fondo, completata da un audio all'altezza della situazione. Anche quando lo schermo è affollato non si registrano rallentamenti di sorta.

Contro

- Il gameplay è efficace ma non di immediata assimilazione, la leva analogica di destra avrebbe potuto essere utilizzata per variare l'altitudine invece che per controllare la telecamera.
- Forse un po' troppo breve.

Casa:	Genere:	N° giocatori:	Traduzione:	Target:
Rockstar Games	Racing	1-2	sì	Dagli 8 ai 12 anni

Buttiamo via la patente!!

MIDNIGHT CLUB: STREET RACING

di Marco Magni

A favore
- Dimensione delle mappe
- Il suono dei clacson

Contro
- Assoluta ripetitività dei livelli
- Metodo di controllo puerile
- Le città sono 'piatte'

PS2 VOTO 55

Midnight Club pecca in originalità e nella realizzazione tecnica. La ricostruzione delle città è lacunosa, la fisica delle automobili non esiste.

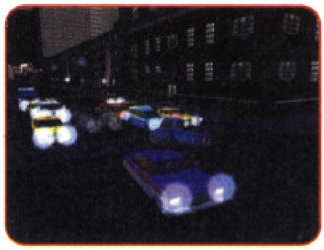
	1-10
Grafica	5
Gameplay	5
Audio	4
Longevità	6
Originalità	5

Un'idea vecchiotta, per giunta mal sfruttata e soprattutto mal realizzata: che Driver ci protegga!

L'idea di correre in città sfasciando lampioni e tagliando la strada agli altri occupa un posto molto vicino alla vetta nel nostro immaginario urbano. Dovremmo avere auto blindate o veri e propri panzer per farci rispettare dagli automobilisti indisciplinati. In questo gioco c'è concesso di girovagare tra le strade di **New York** e **Tokio** sconfinando su prati, tagliando ponti e abbattendo semafori, ma soprattutto di far parte di una **babygang** che mette in palio auto d'ogni tipo se si riesce a concludere vittoriosamente una delle loro corse, stabilite via **cellulare** con il 'maranza' di turno.

EMILIO...

Già, pare siano dei simpaticoni, perché il primo truzzo della serie di cui vi viene fornito il numero di cellulare si chiama **Emilio**. Noi dobbiamo batterlo su percorsi a **checkpoint**, per guadagnare fama e gloria. A parte il concept game, assolutamente datato e privo d'originalità



Tutte le gare avvengono di notte, quando l'illegalità prende il sopravvento.

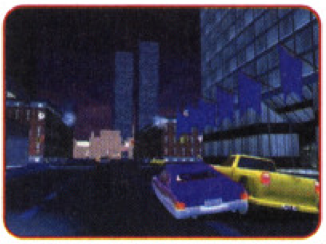


Le città hanno molti punti in comune con quelle vere... o almeno così sembra!

come il vostro macellaio che vi spaccia la bistecca per buona, questi signori hanno sviluppato un modello di guida, diciamo così, un po' 'superficiale'. Guidando una delle vetture a disposizione appare evidente che i **Rockstar** non hanno studiato fisica a scuola, perché le auto non hanno alcun comportamento reale, a parte svoltare a destra quando pigiate a destra... Tuttavia questo non è il principale difetto del gioco, perché non ha la supponenza di spacciarsi per una simulazione di guida, ma per un classico **arcade** stile 'Carmageddon senza sangue né morti'. Pur non partendo prevenuti nei suoi confronti, il titolo in questione lascia la bocca impastata già alla presentazione e alla schermata principale: veramente al di sotto degli standard e orfana di stile, le sue opzioni paiono 'appiccicate', come se fosse stato preso un foglio bianco e riempito di lettere della *Gazzetta* per mandarlo in busta chiusa a un professore.

CAMPIONI DI TOPOGRAFIA

Credendo ciecamente che abbiano ricostruito **New York** e **Londra** così come sono (chiedetelo a quelli di **The Getaway**!!), ci si sorprende che siano così spoglie e prive di colore; vabbè, si corre sempre e solo la **notte**, ma tutto appare comunque piatto e inespressivo, con texture di poca qualità e per la maggior parte solo poligonali. La PS2 fa naturalmente il suo lavoro: non siamo certi che tutto giri a 60 fps – sembrano un pò sprecati – ma almeno non ci sono intoppi nel motore, che tuttavia non eccelle in particolari **effetti di luce** o **nebbia** o altro. Però **guidare** dentro le viuzze è carino, specialmente quando si cerca di raggiungere l'obiettivo facendo percorsi alternativi. Il gioco regala per qualche istante un senso di libertà: se si chiudono entrambi gli occhi sulla realizzazione tecnica e si prosegue nei livelli, appare chiaro che gli sforzi della software house si sono concentrati soprattutto sulla **vastità** dei percorsi a disposizione. Le auto non sono tratte da controparti reali, ma pura invenzione. Si passa dalle **berline** stile anni Sessanta americani, ai **taxi**, ai **camioncini**, ma non regalano soddisfazioni di guida né curiosità nello scoprirle. Mancano di



Potrete guidare come su un autoscontro.

appeal e di caratterizzazione, cosa del resto riscontrabile anche nell'impatto con gli edifici e gli oggetti. Il problema del gioco è questo: il divertimento nel disarcionare i pali della luce scema con la qualità delle **collisioni** e con il **modello di guida**. Avendo poi a che fare con un sistema di gioco legato a delle prove sempre uguali (**gare a inseguimento**), è davvero difficile credere che **Midnight Club** potrà diventare un 'must'. Ci sono delle incertezze nella **telecamera**, che al momento di ruotare incespica in angolazioni esagerate. Simpatico il suono del **clacson** delle auto che vi vedono passare con il rosso o che vi sentono troppo vicini e per giunta contromano... Negativo al massimo il resto del **sonoro**, non tanto quello del rombo dei motori, ma quanto il fastidiosissimo gracidio del vostro avversario di turno, un campionamento fatto con i piedi. Morale: sembra proprio che gli **Angel Studios** abbiano dimenticato che la console per cui stavano programmando il gioco era la Play2. Da evitare.

L'OSCAR DELLA NOVITÀ



La ricostruzione minuziosa di una città richiede un enorme lavoro di rilievo, di studio fotografico, di modellazione e infine di texturizazzione. Se questo è affidato a un gruppo valido e dotato di risorse, il risultato potrebbe essere stupefacente. Team Soho sta progettando The Getaway, gioco di gangster e di vita urbana ambientato a Londra. Ciò che questi artisti stanno facendo, cioè scattare foto a tutto quello che verrà riproposto nei livelli di gioco, esterni e interni della città con cura maniacale, manca totalmente a questo Midnight Club.

ESCLUSIVO · VELOCE · GRATUITO

GAME ARENA.it
FAST ACCESS

GAME ARENA TI REGALA INTERNET!

*Da oggi giocare in Rete è più facile, più veloce, più divertente e più sicuro.
Attraverso una connessione SPECIALE, permette ai propri utenti di giocare in Rete su server dedicati ad una velocità spaventosa, come non si era mai visto prima!*

La più completa area DOWNLOAD della Rete: Demo, Video, Patch, Skin, Mappe, Screensaver e tutto quello che vi serve per essere "up-to-date"!

Casa:	Genere:	N° giocatori:	Traduzione:	Target:
Electronic Arts	Sparatutto	1-4	sì	Dai 18 ai 35 anni

QUAKE III REVOLUTION

L'Arena per PS2

di Alessandro 'Pitone' Seccafieno

Grafica rutilante, velocità mozzafiato, frag a dismisura: è Quake III, la Rivoluzione!!

PS2 VOTO

80

Revolution: il suo nome significa che da oggi tutti gli utenti console hanno uno sparatutto dedicato esclusivamente a loro.

	1-10
Grafica	8
Gameplay	8
Audio	7
Longevità	7
Originalità	6

Quake, lo conoscete tutti, è il padre dei moderni **sparatutto in soggettiva** (FPS, First Person Shoot'em up). Su PlayStation è arrivato con **Quake II** che, ai tempi, fu un gioco assai controverso, principalmente perché i titoli di questo genere facevano ancora fatica a staccarsi dal concetto di 'gioco prevalentemente PC', quindi legato a un metodo di controllo via mouse e tastiera. Il **pad** pareva un ostacolo troppo grande rispetto alla qualità del gioco: perché imparare un nuovo metodo di controllo per gli FPS quando la qualità non raggiungeva neanche un decimo di quella delle versioni PC? Con l'arrivo della **PS2** questo contrappasso è livellato: l'altissima qualità del gioco merita il sacrificio dell'adattamento. Come dire: "OK, è talmente bello che mi ci metto di buzzo buono e imparo a giocare col pad!", cosa neanche poi troppo corretta, se vogliamo vedere bene. Gli sparatutto per console DEVONO essere giocati su una console: sapete, quella cosa che ti permette di svaccarti sul divano, di stare in piedi, di accavallarti al bracciolo della poltrona, ma comunque di giocare. Se usate la tastiera e il mouse, siete costretti a stare seduti o quantomeno sdraiati (cosa che provocherà ai maschietti un'orchite quasi istantanea), snaturando il concetto di 'easy-playing' che la console rappresenta. Ecco perché **Quake III Revolution** non è compatibile con la tastiera e il mouse che si possono collegare alla porta USB della PS2, quando saranno in commercio, ovviamente. Ed è da questa 'nuova corrente di pensiero' che il gioco probabilmente prende il nome **Revolution**.



L'HUD è essenziale: corazza, energia, colpi rimasti, frag effettuati.

Ci sono tutti i personaggi di Quake III originale, Orb compreso.



SI FRAGGA IN COMPAGNIA

Tecnicamente **Revolution** è fantastico: la **grafica** è brillante, colorata e scorrevole, ma soprattutto non genera rallentamenti nelle fasi di gioco affollate. Per uno sparatutto la **velocità** è fondamentale: i tiri a lunga distanza, il calcolo dell'anticipo e del ritardo sono rapidissime operazioni mentali che possono essere fatte solo in una situazione di grande **equilibrio**, e **Revolution** permette di farlo.

La **trama** è piuttosto esile e serve principalmente per giustificare i vari livelli che dovrete superare, una sorta di **missioni a obiettivi** che movimentano la solita situazione 'spara a qualsiasi cosa si muova'. Stiamo parlando di cose come **dieci frag** in dieci minuti, oppure 'mantieni il possesso della bandiera senza farti fraggare per un minuto', obiettivi che giustificano il vostro andare in giro a massacrare.

Fondamentale per uno sparatutto (e soprattutto per Quake) è il **multiplayer**: non essendo ancora pronta la connettività della PS2 per la rete, la **Bullfrog** ha deciso di relegare il multiplayer a uno **split screen**, da **due** a **quattro** giocatori; una scelta obbligata ma sempre infelice, specialmente in giochi come questo.

Le dimensioni del **riquadro** (specialmente sulle televisioni piccole) e la generale confusione tipica degli sparatutto smorzano i toni di gioco. Ma, come si usa dire, o ti mangi sta minestra...



Le texture di questo gioco sono assolutamente fantastiche, niente da invidiare alla versione PC.

DIAMO I NUMERI...

In tutto ci sono **ventinove arene** multiplayer, **quarantadue personaggi** selezionabili e **dodici armi**, di cui tre provenienti da **Team Arena**, l'add-on di **Quake III Arena** per PC.

In tutto ci sono **ventuno livelli** ripresi da Arena, **sei** di Team Arena e **cinque** stage completamente originali programmati esclusivamente per Revolution. Si tratta di un ottimo gioco che, come nella versione PC, trova in **Unreal Tournament** la sua controparte, il concorrente di sempre con cui si alternerà alla vetta della classifica degli sparatutto preferiti dalla maggior parte dei giocatori.

Nonostante l'alta qualità, il gioco non sembra rallentare: perché UT sì, invece!?



A favore
- Ottimo compromesso tra grafica e fluidità
- Moltissime arene di gioco sia single che multiplayer
- Il primo sparatutto per console

Contro
- Multiplayer esclusivamente in split screen



Casa:	Genere:	N° giocatori:	Traduzione:	Target:
Infogrames	Sparatutto	4	sì	Dai 18 ai 35 anni

UNREAL TOURNAMENT

La caccia alla bandiera prosegue...

di Alessandro 'Pitone' Seccafieno

Dopo l'arrivo su PS2 di Quake Revolution, poteva forse mancare Unreal? E la sfida continua, più agguerrita che mai...

PS2 VOTO

78

Il più grande difetto di Unreal è che deve essere paragonato a Quake III, migliore tecnicamente. Ma come UT ce n'é pochi!

Voce (1-10)	Voto
Grafica	6
Gameplay	8
Audio	6
Longevità	7
Originalità	7



Unreal Tournament è 'l'altro sparatutto' oltre a Quake III Revolution. Oppure è l'inverso, fate voi: dipende dai vostri gusti. Rispetto a Revolution è meno bello graficamente e subisce alcuni rallentamenti nelle fasi di gioco a squadre, ma mantiene quel 'non-so-che' valsogli il rispetto che mantiene tuttora. Nonostante, su PC, Quake III Arena sia il titolo più giocato in rete al mondo, Unreal Tournament gli è sempre alle calcagna. Sui server di Game Arena, per esempio, i giocatori di Unreal sono molti di più rispetto a quelli di Quake: è un dato che fa pensare....

UN'ORGIA DI MODALITÀ

La progressione della campagna in single player è più sistematica rispetto a quella del multiplayer e segue pedissequamente quella della versione PC. Si inizia con un torneo di deathmatch contro avversari sempre più numerosi e sempre più agguerriti, finché non si sblocca la modalità Capture the Flag. A questo punto è possibile continuare a giocare in Deathmatch, proseguendo nei diversi livelli fino a conquistare il trofeo in questa sezione. Ma è anche possibile seguire la pista del Capture the Flag, a metà della quale sbloccherete la modalità Domination; si prosegue così fino a sbloccare tutte le modalità e tutti i personaggi disponibili. L'obiettivo finale è quello di trionfare in tutte le modalità per combattere in quella finale, definitiva: Challenge. Qui, in uno dei più cruenti Deathmatch che si ricordino, vi scontrerete con tutti i campioni delle altre modalità, arrivando al boss finale, veramente difficile da sconfiggere.

LINK- MODE: UNO A ZERO PER UNREAL!

Uno dei grandi vantaggi di Unreal rispetto a Quake è la presenza della modalità multiplayer in link: questo significa che dovrete trovare un altro amico con una PS2 e una copia di Unreal Tournament. Mettete vicini due televisori, collegate ognuno di questi alla propria PS2 e linkate i due gioielli neri con un cavo iLink: ecco che ora tutti e due i giocatori hanno la propria postazione di gioco e possono sfidarsi in un emozionante duello. È anche prevista una modalità in split screen, certo, ma la presenza del link dimostra come Unreal Tournament cerchi di mantenere integro lo spirito degli sparatutto, permettendo di creare una magia come quella del link-mode. Il rispetto del retaggio è anche dimostrato dalla possibilità di usare mouse e tastiera (quando ci saranno) per controllare il proprio giocatore. Nonostante io reputi questa una scelta infelice, posso semplicemente continuare a giocare con il pad, comodamente sdraiato sul divano: bastano poche ore di pratica per fare mio il metodo di controllo, modificabile anche per quanto riguarda i parametri di sensibilità degli stick analogici e adattabile a ogni giocatore.

PAPÀ PC È BEN PRESENTE...

Mentre Quake III Revolution vive più di vita propria, Unreal Tournament preferisce seguire le orme del suo corrispondente PC dal quale però non eredita la brillante grafica; come aggravante c'è da aggiungere che UT non mantiene un frame rate costante, rallentando in alcune fasi di gioco nonostante la qualità delle texture sia inferiore a quella di Revolution. È 'solo' questa la pecca di UT e la decisione se preferirlo a Revolution deve arrivarvi dal cuore: personalmente mi sono divertito di più a giocare con UT, nonostante sia tuttora stregato dalla bellezza di Revolution. Il mio consiglio è quello di provarli entrambi, se riuscite, e decidere da voi quale acquistare.



Graficamente Unreal Tournament è meno bello di Quake III Revolution..



L'HUD è ridotto al minimo: frag, colpi rimasti ed energia residua.



Le armi di Unreal Tournament hanno tutte una doppia modalità di fuoco.

A favore

- Modalità multiplayer in link mode!!
- Le armi hanno una doppia modalità di fuoco - divertimento raddoppiato!
- Ci sono tutti i livelli di Unreal Tournament per PC

Contro

- Notevoli rallentamenti nelle fasi affollate di gioco.
- La grafica non fa gridare 'al miracolo'

Casa:	Genere:	N° giocatori:	Traduzione:	Target:
Agetec	**Azione**	**2**	**no**	**Dai 18 ai 35 anni**

ARMORED CORE 2

Scontro fra titani

di Alessandro 'Pitone' Seccafieno

Più si combatte, più si possono acquistare i pezzi per riparare il vostro Mech: e la festa continua!!!

PS2 VOTO

77

Un buon gioco di mech che porta su PS2 la tradizione PlayStation. Opposto a ZOE, è molto più orientato verso la simulazione.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Grafica	7
Gameplay	7
Audio	6
Longevità	7
Originalità	7

A favore

- Ottima gestione del proprio AC nella sezione Garage
- Ottima trama, ricca di sviluppi e missioni di vario genere
- Multiplayer in link mode!

Contro

- Filmati non skippabili
- I numeri che caratterizzano i vari pezzi, sono troppi e scritti troppo in piccolo!

Armored Core 2 è un gioco di combattimento tra **mech**. Non un picchiaduro, badate bene; si tratta di un **gioco d'azione** nel quale controllate un mech da voi customizzato fin nei minimi particolari. Accettando le **missioni** che vi vengono proposte (sotto adeguato compenso) dovrete completare gli obiettivi che vi vengono assegnati; alla fine della missione, se l'esito è positivo, vi verranno accreditati i **soldi** promessi ai quali verranno sottratti i costi delle spese. Proiettili, parti danneggiate, edifici e costruzioni civili distrutte durante i combattimenti: tutto andrà a detrarsi nel bilancio finale. Terminata una missione, potrete recarvi nel **negozio virtuale** per comperare i pezzi che più pensate possano servirvi nelle missioni successive. Combattere diventa quindi il modo per guadagnare i soldi necessari all'**upgrade** del vostro mech; ma non solo, visto che proseguendo nel gioco potreste arrivare ad avere cifre che vi permettono di comperare un altro mech e di adattare anche questo ai vostri scopi: arriverete a un punto nel quale potreste avere 'un mech per ogni stagione'!

AL SUPERMERCATO DEL MECH

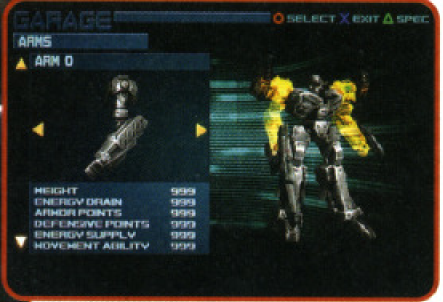
Esistono centinaia di **pezzi diversi** che potete comperare, vendere, sostituire, montare, provare e smontare, ognuno con le proprie caratteristiche di peso, potenza ed efficacia. In realtà i parametri di ogni singola parte sono identificati da un **numero** e capire come questo influisce sul rendimento del mech è cosa assai difficile, quasi più che tenere i conti dei punti di un personaggio in un RPG! La cosa migliore da fare è cominciare a giocare e capire cosa effettivamente vi serve, quali sono i pezzi che vanno sostituiti e quali sono quelli adatti a un certo tipo di scontro. In tutto questo l'**ambiente** gioca un ruolo fondamentale: è inutile comperare un generatore potentissimo per supportare i retrorazzi che vi permettono di volare da una parte all'altra del campo di battaglia, quando state combattendo in una piccola area urbana! In una missione dovrete difendere un **aeroporto** da un attacco aereo: vi renderete presto conto che il **sistema di puntamento** dei vostri missili a ricerca va potenziato. Ecco allora che dovrete comperare un nuovo **radar**; ma questo pesa troppo e dovrete così sostituire le gambe del vostro mech con un paio più potenti. Però queste necessiteranno di un generatore più potente; e così via... Metà del divertimento del gioco sta nel provare le migliaia di **combinazioni** diverse che potete effettuare, creando la macchina da distruzione perfetta.

MODALITÀ RAGIONIERE!

Giocare le missioni non è comunque l'unico modo per giocare e guadagnare soldi; esiste la modalità **Arena**. Il gioco è ambientato in un futuro dove i mercenari come voi si mettono al soldo delle potenti corporazioni in guerra fra loro; tra una missione e l'altra questi reietti dello spazio hanno stilato una graduatoria dei cinquanta migliori **Raven**, i migliori combattenti della galassia. Voi potete scalare questa classifica sfidando i piloti in **combattimenti singoli** nelle arene disponibili: nessun credito vi verrà detratto per questi combattimenti, e una piccola cifra vi verrà data in premio se vincete. **Arena** rappresenta una buona modalità da alternare alla **Campagna**: vi fate tre o quattro missioni e poi sfidate un paio di Raven. La vostra reputazione salirà, guadagnerete sempre più soldi e vi allenerete per i combattimenti che vi aspettano nelle missioni successive.
Il **multiplayer** è garantito dalla possibilità di linkare due PS2 e giocare ognuno col proprio mech, perfezionato nel corso del tempo e dotato di ogni comfort che la sua struttura gli consente. Il giusto bilanciamento tra peso e potenza verrà premiato dalla vittoria, ma attenti: un'arma è precisa e letale nella misura in cui lo è chi la usa!



Potete sostituire ogni pezzo del vostro mech, gambe comprese. Preferite i cingoli?



Nel Garage potrete sostituire i pezzi del vostro AC: i numeri a fianco identificano le caratteristiche del pezzo in modo da mostrarne l'efficacia.



Per fare in modo che i missili aggancino il bersaglio, dovete tenerlo inquadrato nel reticolo.



Importantissimo è tenere conto del peso di ogni pezzo che montate...

Casa:	Genere:	N° giocatori:	Traduzione:	Target:
Konami	Avventura	1	sì	Dai 16 ai 30 anni

Morti di salute



SHADOW OF MEMORIES

di Lucio Prosperi

La morte è la fine di ogni cosa... a meno che non vi chiamiate Lazzaro o Eike Kusch, il protagonista di Shadow of Memories.

PS2 VOTO

80

Un'avventura molto 'profonda', con una trama e una grafica curatissime ma probabilmente un po' troppo pesante...

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Grafica	9
Gameplay	7
Audio	9
Longevità	7
Originalità	9



Nella vita si può essere fortunati o sfortunati, questo è un dato di fatto: c'è chi fa 6 al Superenalotto e invece chi non trova niente neanche nell'uovo di Pasqua. Ma c'è anche chi può farsi assolutamente beffa della **morte** (cosa non da poco...), a patto d'incontrare la persona giusta, sia essa la mamma di Pitone (che fa una pasta e fagioli da far resuscitare i morti!) o un bizzarro figuro di nome **Homunculus**. **Eike Kusch** – che sicuramente non ha mai mangiato i legumi di 'casa Pitone' – ha dunque avuto la fortuna d'imbattersi nel succitato personaggio, guadagnandosi la possibilità d'indagare sul proprio omicidio e, possibilmente, cercare di evitarlo.

MORS TUA, VITA MEA

L'inizio di **Shadow of Memories** è davvero particolare rispetto a quello di qualsiasi altro gioco. L'avventura infatti comincia con la morte del protagonista, che come detto avrà la possibilità di **tornare in vita** per un breve lasso di tempo e – viaggiando nel tempo – indagare su chi ha voluto la sua morte, facendo di tutto per impedire di finire a guardare le margherite dalle radici... Fondamentalmente il gioco può essere definito come una classica **avventura**, anche se le novità e le particolarità non sono poche. Quella più importante è la possibilità di **viaggiare nel tempo**, saltellando da un'epoca all'altra... a partire dai giorni nostri fino ad arrivare nel Medio Evo o nel futuro. Dal punto di vista grafico i vari periodi storici sono stati rappresentati con **gamme cromatiche** molto differenti, in modo da dare imput diversi e offrire 'visivamente' la sensazione di trovarsi in epoche molto distanti tra loro. La vostra indagine, dunque, dovrà necessariamente avvenire su più piani temporali, e starà alla vostra abilità modificare le cose affinché il passato incida sul futuro e così via...

LA SALMA È LA VIRTÙ DEI MORTI

Shadow of Memories non è un gioco 'leggero', perché la **trama** è il nucleo principale attorno al quale ruota il tutto. Perciò, se vi aspettate azione frenetica o sferzate di adrenalina sappiate che non ne troverete... anzi! Molto spesso vi capiterà di restare davanti al televisore per molti minuti, senza dover sfiorare neanche un tasto del joypad, ad assistere a **filmati** e **dialoghi**, molto lunghi e curati, ma neanche lontanamente skippabili. Questo naturalmente è un particolare da non sottovalutare in sede di acquisto, perché se siete giocatori poco propensi a non pigiare il tasto 'azione' ogni 3 secondi questo gioco della **Konami** lo odierete dopo due-minuti-due. Se invece amate calarvi completamente nella storia e 'vivere' in simbiosi con il vostro alter ego digitale, allora **Shadow of Memories** potrebbe diventare il vostro gioco del cuore. Questo anche grazie a una **realizzazione tecnica** semplicemente spettacolare, che parte dalla **grafica** e finisce con il **sonoro**. Innanzitutto, i vari personaggi sono fatti in modo perfetto, ultradettagliati e capaci di espressioni assolutamente umane e realistiche. Le ambientazioni sono curate al limite del maniacale: vi basterà osservare l'**interno** di una casa qualsiasi per rendervi conto di quanto gli sviluppatori abbiano voluto metterci attenzione! Stesso discorso per il sonoro – importantissimo, vista la centralità dei **dialoghi** – che si avvantaggia della miglior traduzione in italiano che io abbia mai visto: precisa, senza errori e con doppiatori assolutamente coerenti con i propri personaggi.



Nevica... non state sdraiati nella neve che vi viene il raffreddore!

UN LIBRO-GAME?

Il primo paragone che mi viene in mente pensando a **Shadow of Memories** è quello con un libro... Il gioco della Konami può tranquillamente essere considerato un **romanzo interattivo**, da gustarsi passo dopo passo, godendosi i dialoghi, le bellissime scene, senza essere assaliti dall'ansia di vedere il livello successivo.
La complessità della **trama**, la presenza di **cinque finali** differenti (che dipenderanno dalle azioni che intraprenderete nelle varie epoche storiche) e la ricercatezza dei **dialoghi** lo rendono un prodotto di un'altra categoria, che può essere il primo vero tentativo di offrire qualcosa degno delle aspettative legate all'uscita della PS2. Sicuramente si tratta di un prodotto difficile che piacerà a pochi, ma per il quale potreste arrivare a perdere la testa...



Le ambientazioni cambiano a seconda del periodo storico in cui vi trovate.

COME MARTY MC.FLY

Chi è Marty McFly? Ma come chi è?!? È il nome del personaggio interpretato da Michael J.Fox nei tre episodi di Ritorno al Futuro. In un certo senso Eike Kusch ha le stesse possibilità del protagonista del film di Robert Zemeckis, visto che le sue azioni nelle varie epoche storiche influenzano tutte quelle successive. È proprio giocando su questo che Shadow of Memories offre un gameplay assolutamente originale e permette di vivere un'esperienza che molto probabilmente (non poniamo limiti ai progressi della scienza) nella realtà non potrete mai provare...

A favore
- Graficamente, semplicemente perfetto
- Traduzione in italiano impeccabile
- Trama approfondita e molto originale
- Si può viaggiare nel tempo come Marty McFly...

Contro
- Sviluppo della trama un po' pesante
- Assenza totale di azione
- Una volta finito, difficilmente lo rigiocherete

Casa:	Genere:	N° giocatori:	Traduzione:	Target:
LucasArts	Azione	1	sì	Dai 18 ai 35 anni

Che la... LucasArts sia con noi!

STAR WARS STARFIGHTER



di Stefano 'Sogliola' Vanini

Se c'è una missione da compiere contro l'Impero, Rhys, Vana e Nym sono sempre pronti...

PS2 VOTO

80

Graficamente si tratta di uno dei giochi migliori apparsi finora su PS2; la velocità che lo contraddistingue ne fa davvero un gran gioco!

	1-10
Grafica	8
Gameplay	6
Audio	8
Longevità	7
Originalità	7

Tanto tempo fa, in una galassia lontana lontana, una giovane principessa si stava spalmando la crema dopo-sole... No. Questa è tutta un'altra storia. Forse anche un po' più interessante... Ma la **galassia** che prendiamo in esame in questa puntata di 'Imperi in Lotta' fa parte di quell'universo fantastico e notissimo che è quello di **Guerre Stellari**, più precisamente quello ritratto in **Episodio 1: La minaccia fantasma**. Tanto per cambiare, il nostro compito è quello di interpretare i buoni della situazione nella dura lotta contro quello che di qui a poco diventerà l'Impero; poco originale? Salite a bordo di un caccia e vedrete che l'originalità diventerà l'ultimo dei vostri pensieri.



Il canyon di allenamento è una esperienza di volo unica!

ALL'IMPERO NOI JE FACCIAMO...

La **trama** del gioco si svolge contemporaneamente a quanto accade in **Episodio 1**, e vede i tre personaggi principali - **Rhys Dallows**, **Vana Sage** e **Nym**, tutti piloti – portare avanti una personale vendetta nei confronti dell'Impero fino a quando lo svolgimento del plot li vedrà unire le forze. **Star Wars Starfighter** è un titolo che si basa su una serie di **livelli** da superare grazie al raggiungimento di determinati obiettivi, missioni da portare a termine che possono avere diversa natura; se da un lato troviamo infatti 'assegnamenti' principalmente difensivi come **scorta protezione** di convogli composti da navi alleate, dall'altro trovano spazio azioni prettamente offensive come la distruzione di **fregate imperiali** o operazioni di **pattuglia armata**.

Di contorno si incontrano anche obiettivi **bonus** in grado, se raggiunti, di garantire l'assegnazione di qualche bella **medaglia** da sfoggiare sulla divisa. Un po' come in **MDK2**, la scelta del personaggio da utilizzare sarà influenzata dal livello da affrontare, che avrà una decisa correlazione con le capacità peculiari di ogni personaggio.



Nel cuore della battaglia il nostro laser colpisce con precisione!

BRILLA BRILLA LA STELLINA

La prima cosa che si nota cominciando la prima partita a **Star Wars Starfighter** è la scintillante veste **grafica** che eleva questo titolo sopra alla massa dei giochi PS2 finora usciti di almeno un paio di dita. La missione di **allenamento** nei canyon di **Naboo** fa restare veramente a bocca aperta grazie alla superba resa grafica, così come le navi che ci troveremo a pilotare volta per volta.

Il **caccia di Rhys** è di un giallo vivace e lucidissimo, come se fosse appena stato trattato con la più esclusiva e costosa delle cere per carrozzeria intergalattiche; la stramba **navicella di Nym** ha tutte le caratteristiche che si possono immaginare proprie di una nave pirata – decolorata e apparentemente scassata, ma velocissima; insomma, come al solito alla **LucasArts** non hanno lasciato nulla al caso.

Le varie missioni avranno luogo sia nello spazio aperto che sulla superficie dei pianeti, e in entrambi i casi si nota che la grafica dei **fondali** è davvero spettacolare con effetti di luce particolarmente convincenti nei livelli 'spaziali', mentre i livelli 'terrestri' godono di una resa particolare grazie all'attenzione con la quale sono state realizzate le texture delle **montagne** e delle **grotte** sulle quali ci si trova a volare.

PERÒ, UN RADAR SERVIVA...

Come sempre succede – maledizione! – tanta gioia visiva e giocabilità vengono rovinate da un aspetto apparentemente irrilevante, ma che oltre a sollevare qualche legittimo dubbio rende spesso abbastanza nervosi. Parliamo del **radar**, un attrezzo indispensabile che anche il pilota più sfigato della galassia monta sulla sua carretta e che qui manca! Dice: chissenefrega, rende il gioco più interessante. Ma scherziamo? Come è possibile proteggere e scortare un vascello se non si sa in quale parte di cielo è andato a cacciarsi? Ora che lo si trova è già stato fatto a pezzi dai laser nemici, i notabili a bordo sono morti tutti carbonizzati e noi abbiamo fallito la missione. Colpevole dimenticanza?



Grafica da urlo, siori e siore! Naboo è realmente Naboo...



A favore
- Una grafica spettacolare e un motore che non sembra affatto risentire di alcun problema.
- Universo conosciuto e riconoscibilissimo.
- Una gran quantità di velivoli a disposizione.

Contro
- Assenza del radar e di un 'soffitto' nelle missioni sulla superficie.

Casa:	Genere:	N° giocatori:	Traduzione:	Target:
Interplay	Sparatutto	1	sì	Dai 15 ai 35 anni

Il ritorno di Kurt

MDK 2 ARMAGEDDON



di Stefano "Sogliola' Vanini

Gli alieni sono tornati cattivi più che mai, e alla Terra non resta che affidarsi al più sgangherato trio che sparatutto ricordi!



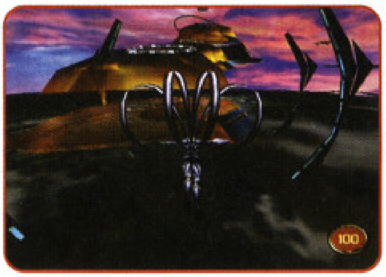
PS2 VOTO

70

Se riuscite a giocare con il mal di mare che MDK2 è in grado di generare, potrete divertirvi con un gioco niente male...

	1-10
Grafica	8
Gameplay	7
Audio	7
Longevità	8
Originalità	7

A volte accadono cose strane, fatti che se da un certo punto di vista accomunano i redattori, da altri si rivelano forieri di conseguenze deleterie per tutti quelli coinvolti. **MDK2 Armageddon** per PS2 è appena arrivato in redazione, atteso seguito di un bello sparatutto in terza persona. Estratto il disco dal jewel case, viene deposto con attenzione sul piatto del lettore: introduzione, allenamento e... "Qualcuno ha una Xamamina?" "Smettila di dire cavolate, non ci sono più i giochi che fanno quello scherzo... Aspetta un po'... in effetti... bleah! Che senso di nausea!".
In effetti a distanza di un quarto d'ora siamo ancora tutti piuttosto disturbati e non riusciamo a capirne il motivo, visto che i **colori** non sono troppo violenti e nemmeno la **telecamera** (che comunque ha i suoi problemi) è sembrata dar fastidio più di tanto: misteri...



Kurt ha mantenuto armi e gadgets vari. Eccolo mentre usa il suo paracadute!

DOVE ERAVAMO RIMASTI?

MDK2 comincia solo appena pochi momenti dopo la fine del primo episodio, con gli alieni che ancora minacciano il pianeta Terra e una nuova missione che attende il mitico **Kurt**, il cane a sei zampe **Max** (che sia quello dell'Agip?) e il pazzoide **Dr. Hawking**.
La prima novità è proprio inerente ai **personaggi** che potremo utilizzare per farci strada attraverso i livelli visto che, diversamente dal primo episodio, qui avremo la possibilità di giocare con tutti e tre i caratteri. Questi sono differenziati felicemente grazie a specifiche **caratteristiche** diverse tra loro, in modo da poter interpretare al meglio i livelli (**10** in tutto) e le difficoltà che gli vengono poste. **Kurt** non è molto cambiato rispetto all'originale e i suoi livelli sono un incrocio di differenti tecniche di gioco con operazioni da **cecchino**, **piattaforme**, **shoot 'em up** e piccoli **enigmi**; **Max** invece è il personaggio più 'aggressivo', nel senso che i suoi livelli sono quelli più affollati di **armi** e nemici, mentre quelli del **Dr Hawking** sono decisamente più 'tranquilli' con il simpatico professore che se ne va alla ricerca, tra una piattaforma e l'altra, di utili **item** da combinare per ottenere ulteriori oggetti da consegnare a Kurt o Max, oltre a dover risolvere **puzzle** che fortunatamente risultano di non immediata soluzione richiedendo l'utilizzo di una certa percentuale di 'grano salis'.



TECNICAMENTE PARLANDO

MDK2 è un gioco che scorre veloce, senza troppe pretese intellettualoidi, e forse proprio in questo aspetto risiede uno dei suoi principali punti di forza; la **grafica** e il **sonoro** sono di assoluto rilievo e – se togliamo il fastidioso effetto pàttino-dopo-pranzo – ci troviamo per le mani un gioco niente male. Purtroppo il **frame rate** che nelle situazioni di traffico normale non sembra soffrire di particolari difetti, fa avvertire tutta la fatica del motore grafico, che proprio non ce la fa a gestire senza rallentamenti i **combattimenti** particolarmente affollati.
La **colonna sonora** gestisce efficacemente la tensione, garantendo un tappeto musicale sufficientemente adeguato al gioco e ai vari momenti. Ciò che lascia l'amaro in bocca è che l'anno di sviluppo resosi necessario per realizzare questa conversione da **Dreamcast** non sembra essere stato impiegato per risolvere i problemi che affliggevano quell'edizione: diverse **aree** propongono ancora problemi e forse sarebbe stato meglio mettervi le mani per correggere qualcosa. Tutto sommato **MDK2 Armageddon** rimane comunque un gioco onesto, non certamente un capolavoro, ma comunque un titolo che gli appassionati degli sparatutto dovrebbero almeno degnare di una prova.



Il Dr. Hawking in azione! Lo scenziato pazzo più attivo del mondo...





I nemici saranno pure carini, ma il cane Max non ha pietà...

A favore
- Un brand consolidato e un personaggio che trasuda aggressività da ogni cucitura della tuta!
- Conversione decente del titolo per Dreamcast. Tre personaggi con livelli strutturati ad hoc.

Contro
- Mal di mare a volontà e – purtroppo - una telecamera troppo ballerina che, pur essendo orientabile con la leva analogica, spesso fa qualche brutto scherzo.
- Replay value piuttosto limitato.

Casa:	Genere:	N° giocatori:	Traduzione:	Target:
Sony	Racing	1-2	sì	Dai 14 ai 45 anni

REVIEW

FORMULA ONE 2001

Per puntare al podio...

di Lucio Prosperi



PS2 VOTO

77

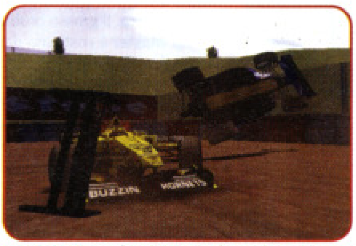
Un discreto simulatore di F1, con piloti e circuiti della stagione in corso, purtroppo penalizzato da un sistema di controllo da rivedere.

	1–10
Grafica	8
Gameplay	7
Audio	7
Longevità	6
Originalità	3

A favore
- Grafica davvero molto bella
- Circuiti e piloti della stagione in corso
- Un DVD extra con tutte le emozioni della passata stagione

Contro
- Sistema di controllo mediocre e poco preciso
- Niente di nuovo sotto il sole...
- Solamente tre visuali

Da quanti mesi è disponibile la PS2 in Italia? Allora... considerato che è uscita alla fine di novembre e che adesso siamo a maggio, si tratta di circa 6 mesi. Bene, in questo brevissimo lasso di tempo sono uscite già **tre** (!!!) simulazioni di Formula 1: quella della **Electronic Arts**, quella della **Ubi Soft** e quella in questione, della **Sony**. La domanda nasce spontanea... non sono un po' troppe?!? Insomma, va bene che la Formula 1 è amatissima, che **Schumacher** ha riportato il titolo alla Ferrari dopo oltre vent'anni, eccetera... ma sinceramente io avrei volentieri fatto a meno di uno dei tre in cambio, per esempio, di **Wipeout Fusion** o di un'adventure alla **Resident Evil**!



Velocità, incidenti spettacolari: questa è la Formula 1.

CORRI, CORRI CHE TI RIPIGLIO...

Ma evidentemente a tutti va bene così (altrimenti non si spiegherebbe il proliferare del genere): e chi sono io per non esserne contento?

Purtroppo questo **Formula One 2001**, dovendo fronteggiare una concorrenza così agguerrita (in particolar modo quella di **F1 Racing Championship** della Ubi Soft, visto che il prodotto EA Sports non è un granché...), non offre innovazioni particolari che lo possano far preferire. Il menu delle **opzioni** è quanto di meno originale visto di recente: potrete scegliere tra una **gara veloce**, un singolo **GP** o l'intero **campionato**, passando magari dalla sezione d'**allenamento**.

La riproduzione del week-end di gara è molto curata, tanto che potrete prendere parte alle varie prove di venerdì e sabato, provare la vettura nel **warm up** e quindi cimentarvi nella gara vera e propria. Fortunatamente sono presenti tutti i **piloti** della nuova stagione (anche se a onor del vero quelli dei top team sono rimasti gli stessi dell'anno scorso e ancora non ho conosciuto nessuno che smania dalla voglia di vincere il mondiale con **Raikkonen** o **Bernoldi**...), cosa che senza dubbio farà piacere ai fanatici del realismo e delle statistiche.

Una volta scesi in pista l'impatto è davvero positivo, soprattutto grazie alla realizzazione **grafica**. I vari **tracciati** sono riprodotti con grandissima cura, ma sono le **vetture** a fare la parte del leone: tutte diverse e contraddistinte dalla presenza delle sponsorizzazioni originali, sono una vera gioia per le pupille. Davvero impeccabili risultano poi i vari **giochi di luce** e **riflessi** (spettacolare quello tipico da 'sole negli occhi'), così come la realizzazione delle cattive condizioni **meteorologiche**.

SONO SICURO, C'È STATO CONTATTO

Durante la gara avrete anche occasione di gustarvi (anche se non so se è il termine meglio calzante...) la telecronaca di **Andrea De Adamich**, probabilmente il più grande esperto di Formula 1 in Italia. Contrariamente a quanto accade nella maggior parte dei giochi, le frasi pronunciate sono abbastanza a tempo, ma ciò che le rende alla fine dei conti superflue è la loro scarsa frequenza abbinata all'abbondante **ripetitività**. So di combattere una battaglia contro i mulini a vento, ma vorrei fondare il P.A.T.V. (Partito per l'Abolizione delle Telecronache nei Videogiochi)... Qualcuno vuole richiedere la tessera d'iscrizione?



Ma il maggior difetto di questo **Formula One 2001** è costituito dal **sistema di controllo** e, in particolare, dalla risposta delle monoposto ai comandi. Le auto, infatti, hanno scatti troppo netti nonostante si usino le leve analogiche. Risulta perciò estremamente complesso affrontare le parti del tracciato più impegnative, quelle insomma che richiedono un'attenta **calibratura dello sterzo**. In altre parole, la risposta ai comandi impedisce di essere precisi e compromette realismo e divertimento. Se a questo aggiungiamo che le visuali a disposizione sono solo **tre**, nessuna delle quali mette in mostra una porzione sufficiente di pista, possiamo concludere che il gioco non riesce a imporsi come simulazione di riferimento.

Vi potrà piacere, ma non offre davvero niente di nuovo.



La visuale da dietro mette in mostra vetture un po' squadrate.

EXTRA DVD

All'interno della confezione trova felice collocazione, accanto al CD con il gioco, un bel DVD. Nel disco è contenuta una sorta di galleria di filmati che riassumono la trionfale stagione passata, quella che ha visto Schumacher riportare il Campionato Mondiale alla Ferrari. In altre parole, si tratta di un vero e proprio extra (sul tipo di quelli presenti nei DVD cinematografici) che sicuramente stuzzicherà l'appetito degli appassionati di Formula 1 e che fa guadagnare al gioco della Sony tre o quattro punti in più!

Domandina facile facile: a cosa serve una bella grafica se non si riesce a stare in pista?

P R O V A P L A N E T

Casa:	Genere:	N° giocatori:	Traduzione:	Target:
Take2	Simulatore di biliardo	1-8	no	Dai 17 ai 40 anni

POOL MASTER

Io, Chiara e lo Scuro

di Lucio Prosperi

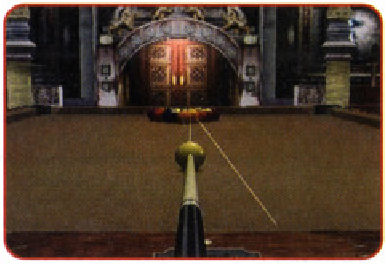
Dal momento dell'uscita della PS 2 le software house stanno facendo a gara per 'tappare i buchi' dei generi ancora non disponibili. La Take2 si è preoccupata di 'otturare la falla' dei simulatori di biliardo...

PS2 VOTO 61

Un gioco di biliardo... e già questo fa discutere; in più, è realizzato davvero in modo troppo semplicistico.

	1-10
Grafica	7
Gameplay	4
Audio	6
Longevità	6
Originalità	6

Personalmente ritengo le **simulazioni di biliardo** quanto di più 'inutile' possa essere realizzato per una console. Voglio dire: vanno bene tutte le simulazioni sportive, dal golf all'automobilismo, dal basket all'ippica, perché per un giocatore medio riuscire a praticare 'dal vivo' queste discipline potrebbe risultare difficile se non troppo costoso. Ma qui stiamo parlando del biliardo?!? Insomma, per farsi una partita è sufficiente – nella maggior parte dei casi – andare nel bar sotto casa con un paio di amici! E il discorso non riguarda solo i simulatori di 'tavolo verde', ma anche quelli di bowling, ping pong, calcetto e freccette. Evidentemente, però, il mondo è pieno di gente pigra che preferisce inserire un bel CD nella propria PS2, invitare gli amici a casa e giocare a **Pool Master**.



Le ambientazioni sono curate... per essere un gioco di biliardo!

LA STANGATA

Nel titolo della **Take2** avrete la possibilità di selezionare tra varie tipologie di gioco: potrete cominciare a fare un po' di pratica (sfruttando le lezioni del maestro **Yoshikazu Rimura**) superando le **10** differenti prove, dilettarvi nel **'free mode'**, sfidare un amico (organizzando anche dei tornei fino a **otto partecipanti**), il computer o dimostrare la vostra abilità nel **'frozen game'**. Quest'ultima modalità offre la possibilità di eseguire dei colpi di difficoltà crescente, con le palle collocate in determinate posizioni, in modo da rappresentare una sfida sempre più impegnativa. Da questo punto di vista, dunque, **Pool Master** offre una buona varietà... peccato che una volta presa la stecca in mano l'entusiasmo crolli, stile caduta libera. La colpa non è certo imputabile alla realizzazione grafica, che anzi si dimostra all'altezza, limitatamente al fatto che stiamo pur sempre parlando di un gioco di biliardo. Le **ambientazioni** sono infatti abbastanza ricche e il tavolo è inserito in un contesto coerente. Discreta anche la possibilità di scegliere il tipo di **panno** e la propria **stecca**. Il grosso problema di **Pool Master** è costituito dalla **meccanica di gioco** che – al di là delle dichiarazioni d'intenti e della presenza del tutor giapponese – risulta eccessivamente semplificata. Nonostante sia possibile ruotare la visuale attorno al tavolo e una linea bianca segnali la **traiettoria** della palla, risulta davvero arduo riuscire a eseguire colpi precisi, sfruttare le sponde o colpire di taglio le altre biglie. Questo conferisce al tutto una giocabilità eccessivamente **arcade** che finisce inevitabilmente per scontentare chi è alla ricerca di un minimo di simulazione.



È possibile ruotare la visuale a piacimento attorno al tavolo.

IL COLORE DEI SOLDI

Semplicemente ridicolo, poi, è il sistema di **calibratura della forza** di tiro: premendo il tasto **Cerchio** comparirà una sorta d'incrocio - geneticamente modificato - tra una bussola e un contachilometri. A questo punto utilizzando i tasti direzionali potrete muovere l'indicatore per selezionare la giusta potenza. A parte che una volta su tre il sistema è così impreciso che verrà fuori un tirino fiacco fiacco, si tratta comunque di un metodo assolutamente poco intuitivo e prima di capire di quanta forza avrete bisogno vi sarà già passata la voglia di giocare da un pezzo! In altre parole questo **Pool Master** risulta un gioco eccessivamente semplificato per soddisfare i più esigenti, ma allo stesso troppo difficile – a causa di un sistema di controllo poco preciso – per soddisfare i giocatori occasionali. Telefonate a un vostro amico e andate a giocare al bar!!



La modalità di allenamento: per prendere confidenza coi comandi.



Dopo una bella buca riceverete anche i graditi complimenti.

FROZEN GAME

L'opzione più interessante di Pool Master è costituita dalla possibilità di mettersi alla prova cercando di eseguire tutta una serie di colpi. Selezionando l'opzione 'Frozen Game', infatti, avrete a disposizione un'ampia scelta di tiri, con le palle già collocate in modo predefinito e un obiettivo diverso volta per volta. Si tratta di una piacevole variazione sul tema, che conferisce al gioco un minimo di profondità in più...



A favore
- Si può giocare con un po' di amici
- Graficamente non è male
- Potete non comprarlo e andare a giocare al bar

Contro
- Simulazione davvero semplicistica
- Sistema di controllo poco preciso

Casa:	Genere:	N° giocatori:	Traduzione:	Target:
Koei	Azione	1	sì	Dai 18 ai 35 anni

Arriva il clone di Solid Snake...

OPERATION WINBACK

di Stefano "Sogliola" Vanini

A favore
- Una grafica di buon livello unita a un'azione frenetica cui si abbinano classici momenti di infiltrazione alla **Metal Gear Solid**.

Contro
- La trama non è quanto di più originale si sia visto sul mercato e l'Intelligenza Artificiale dei nemici non lasci completamente stupefatti.

PS2 VOTO

80

Alla Koei hanno pensato di farsi concorrenza da soli, aspettando **Metal Gear Solid 2**; raccomandato ai maniaci in astinenza da Solid Snake.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Grafica	8
Gameplay	8
Audio	8
Longevità	7
Originalità	7

Bella grafica, bella trama, tanta azione: ma saprà resistere all'arrivo di Metal Gear 2?



Metal Gear Solid ha segnato un'epoca e nessuno credo sia in grado di affermare il contrario; dall'uscita del capolavoro di **Kojima** – del cui seguito abbiamo potuto già giocare la demo, rimanendone assolutamente impressionati – ogni gioco d'azione ha dovuto confrontarsi con questo illustre predecessore che ha fissato i paletti e le nuove 'regole del gioco', un confronto decisamente improbo da cui diversi giochi sono usciti con le ossa rotte. Non sembra essere il caso di **Operation Winback** che, pur non potendo nemmeno lontanamente rappresentare un concorrente di livello per **Solid Snake**, possiede una buona serie di caratteristiche che lo rendono un gioco adatto ai fan di Kojima.

IO TRAMO, TU TRAMI, EGLI... TRAMA

Sorvoliamo. La prevedibilità dei terroristi nei videogiochi è quasi imbarazzante, ogni gruppo infatti tenta di sovvertire l'ordine precostituito impossessandosi di armi supertecnologiche (evidentemente male custodite), annientando i propri nemici e in modo assolutamente incidentale spazzando via una percentuale variabile dell'umanità. Questa volta tocca a **Jean Luc Cougar** salvare il mondo, fare secchi i terroristi e, se gli avanza del tempo, recuperare anche l'arma satellitare **Gulf**, un aggeggio dalla potenza devastante che se venisse impiegato per fini malvagi potrebbe creare non pochi problemi. Una domanda: combattere per la pace non è un concetto un po' contraddittorio?



Siamo pronti a fare una bella sorpresa a questo poveretto!



La grafica gode di tutta la potenza della PS2...

MAN ON A MISSION

Lo stile di gioco è quasi una copia carbone del mitico **Metal Gear Solid**, con la visuale in **terza persona** del nostro alter ego e un'alternanza tra fasi di combattimento e infiltrazione pura, in cui dovrete far sfoggio di tutte le vostre doti di perfetto agente speciale membro dello **SCAT**, un corpo speciale incaricato di indagare sulle attività dei **Crying Lions**. L'utilizzo del pad è abbastanza soddisfacente e il personaggio risponde piuttosto bene ai comandi, particolare essenziale in giochi dove un errore può costare la pelle – virtuale – e dove è importantissimo riuscire a guadagnare una **visuale privilegiata** da cui studiare la situazione o, eventualmente, freddare i nemici di passaggio. Proprio a questo riguardo si nota subito che la **telecamera** comandata con la leva analogica di destra svolge egregiamente i suoi compiti, consentendo una rotazione di **360 gradi**, utilissima per capire 'chi siamo, quanti siamo e dove andiamo'.

IL TECNICO DA BAR

Diciamo subito che **Operation Winback** è un buon gioco, un titolo che può certamente ritagliarsi un suo spazio nel mercato e magari generare una schiera di fan, ma tutto questo è dovuto a due uniche considerazioni. Primo: **Metal Gear Solid 2** è ancora di là da venire, dovremo aspettare ancora un bel po' prima di ritrovare Solid (finalmente coi capelli lunghi, poco meno di quelli di Pitone...) in forma e pronto a salvare il mondo. Secondo: quando MGS2 arriverà sugli scaffali e di lì a breve nei lettori delle nostre PS2, spazzerà completamente il campo riaffermandosi come il dominatore del genere. C'è quindi spazio per **Winback**?

Certamente, e non solo grazie alle carenze del mercato, ma principalmente ai meriti che il titolo Konami è in grado di mostrare, che si concretizzano in una **grafica** efficace e piacevole, un giusto mix tra **azione** e **avventura** e un'atmosfera tesa al punto giusto, il tutto a fare da sfondo a una **trama** che si sviluppa lungo la bellezza di **31 livelli** lasciando il finale aperto a **tre** differenti possibili alternative. Anche i **filmati** sono ben realizzati, doppiati in modo adeguato e vincente; in buona sostanza **Operation Winback** piacerà a tutti i fanatici dell'azione e dell'infiltrazione, a tutti quelli che hanno amato **Gabe Logan** e **Solid Snake** su PSX e **Project I.G.I** o **Hitman** su PC.



PREVIEW PS2

Casa:	Genere:	N° giocatori:	Periferiche:	Uscita prevista:
Sony	Azione	1	Dual Shock (analogico e vibrazioni)	6 giugno 2001

EXTERMINATION

di Lucio Prosperi

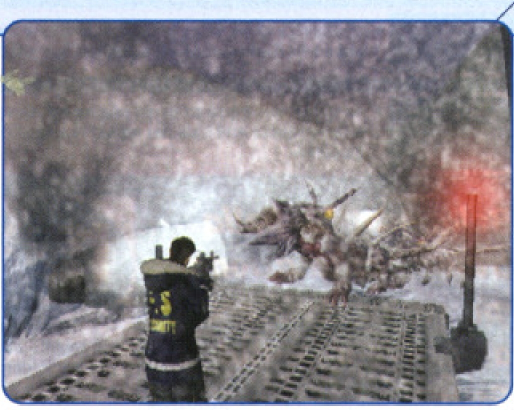
PRIMA IMPRESSIONE

In attesa di Resident Evil e Silent Hill, gli amanti del survival horror potranno 'dilettarsi' con Extermination. Contenti?

A noi piace avere paura. Ci piacciono i film dell'orrore – che magari sbirciamo tra le dita nascondendo la faccia tra le mani - e ci piacciono i giochi con abbondante presenza di mostri, zombie e spargimento di sangue. È dunque naturale che uno dei generi di maggior successo sia quello dei **survival horror**, che ha avuto i suoi massimi esponenti su PSX nella serie di **Resident Evil** e in **Silent Hill**. Mentre **Capcom** e **Konami** sono al lavoro per la realizzazione di episodi nuovi di zecca per il Principe Nero, la Sony tenta di anticipare tutti con questo **Extermination**. Il risultato promette di essere splatter il giusto e decisamente succulento!

SPECCHIO DELLE MIE TRAME

La **trama** che sta alle spalle del gioco della Sony non è che risalti in modo particolare per originalità, e probabilmente gli sviluppatori si sono ispirati ai succitati classici. Vi troverete, infatti, a vestire i panni di **Dennis**, un agente speciale inviato in missione – in coppia con l'agente **Roger** (come in un qualunque film poliziesco che si rispetti) – all'interno di una base dove si stavano eseguendo degli esperimenti. Evidentemente gli scienziati incaricati della sperimentazione si sono fatti un po' prendere la mano e hanno combinato qualche casino, visto che da alcuni giorni non arrivano segni di vita... umana. Una volta arrivati comprenderete il perché: l'edificio è molto danneggiato, e inoltrandovi nei **corridoi** comincerete a rinvenire i **cadaveri** di alcuni scienziati, orribilmente dilaniati. Ma dopo qualche minuto di gioco non avrete più molto tempo per prestare attenzione ai morti, visto che subirete l'assalto di vari esseri di dubbia natura che sembrano avere tutte le intenzioni di ridurvi a una poltiglia informe di muscoli e piastrine (che schifo!).



Nella tormenta di neve spunta un mostro con mezza dozzina di teste... la solita fortuna!



Gli spettacolari effetti di luce di Extermination... Grandi!

SANGUE E ARENA

Graficamente **Extermination** promette davvero molto bene, a cominciare dalle **animazioni** del protagonista molto realistiche, per finire con le **ambientazioni** cupe e inquietanti il giusto. I tocchi di classe poi si sprecano, a partire dai bellissimi **filmati** che intervallano di frequente l'azione senza per questo risultare fastidiosi. Eccellenti gli **effetti di luce** e i **riflessi**; a questo proposito merita sicuramente menzione il **fascio di luce** che potrete accendere sul vostro fucile d'assalto e che risente delle varie sporgenze dei muri e della presenza di eventuali nemici. Molto intelligente anche la gestione dell'**inventario**, che vi consentirà di migliorare gradualmente la vostra arma, rinvenendo qua e là dei nuovi pezzi; perciò basta armi trovate in giro, abbandonate da chissà chi e chissà perché e spazio a una scelta decisamente più realistica. L'unico punto di **Extermination** che lascia qualche dubbio è legato al **sistema di controllo**, che al momento – ricordiamo che stiamo pur sempre parlando di una versione ben lungi dall'essere definitiva – appare un po' macchinoso e non precisissimo. Se le leve analogiche sono utilizzate in modo eccellente, con la possibilità di far muovere il vostro alter ego a velocità differenti a seconda del grado d'inclinazione, infastidisce non poco l'impossibilità di muoversi una volta imbracciata l'arma e presa la mira. I più esigenti potrebbero trovare irritante, poi, la totale assenza degli **spostamenti laterali**, anche se a onor del vero molto raramente avrete bisogno di celarvi agli occhi nemici.

CONTRO L'ANEMIA

Extermination sembra avere tutte le carte in regola per ben figurare e dimostrarsi un interessante incrocio tra **Resident Evil** e **Metal Gear Solid** (anche se non ha sicuramente l'ambizione di raggiungere la profondità del titolo della Konami). Se verrà limato qualche difetto al sistema di controllo, il gioco della Sony sarà uno dei titoli da avere... a patto che amiate l'**azione pura**, condita con massicce dosi di sangue.



VIETATO AI DEBOLI DI CUORE

I programmatori di Extermination non hanno certo lesinato sui particolari e molto spesso, sia durante l'azione sia durante i filmati d'intermezzo, vi capiterà di assistere a scene decisamente 'forti'. Le immagini qui a corredo credo siano sufficientemente esplicative... Perciò, se siete deboli di cuore o di stomaco, forse è il caso che distogliate lo sguardo...





Casa:	Genere:	N° giocatori: **1-2 (fino a 4 con il multi-tap)**	Periferiche: **Dual Shock (solo stick), multi-tap**	Uscita prevista:
EON Digital	**Simulazione sportiva**			**Maggio 2001**

INTERNATIONAL LEAGUE SOCCER

di Lucio Prosperi

Chi lo dice che si vive solamente di FIFA e ISS? La EON tenta di dimostrare che nel mondo dei giochi di calcio c'è spazio per il 'terzo incomodo'.

Storicamente i giochi di calcio per console si dividono tra quelli indirizzati verso la simulazione (e qui il capo indiscusso è **ISS Pro Evolution 2**) e quelli decisamente più arcade (e qui la fascia di capitano la detiene **FIFA**). Entrambe le conversioni per PS2 – forse a causa della fretta di 'arrivare primi' sugli scaffali dei negozi – sono risultate abbastanza deludenti (anche se a parziale scusante la Konami porta il fatto di aver convertito la versione di ISS per N64...). La **EON**, approfittando di questa 'latitanza di potere', cerca di assestare un colpo gobbo con la conversione di **International League Soccer** della Taito.



▲ La freccia rossa conferisce al gioco un non so che di kitsch... Questi giapponesi hanno un gusto tutto loro.

SULLA SPONDA DI FIFA

Sgombriamo subito il campo da fraintendimenti: sebbene riporti nel titolo la dicitura **International Soccer** (che dal punto di vista fonetico lo accosta a ISS), il gioco in questione è decisamente simile a **FIFA**, come meccanica e come impostazione generale. Gli sviluppatori hanno voluto porre l'accento sulla **spettacolarità** e sulla realizzazione di **trame** che esaltino il lato estetico del football.
Fin dall'inizio gli obiettivi appaiono chiari: **telecamera** molto **ravvicinata** a mettere in risalto i gesti atletici dei giocatori, **cambi d'inquadratura** repentini, **replay** per ogni azione minimamente significativa. Inoltre, sul campo è un trionfo di **frecce colorate**, indicatori e puntatori, che rendono il prodotto dannatamente simile a un titolo da sala giochi. Allo stato attuale, però, la spettacolarità è irrimediabilmente rovinata da una **velocità** di gioco veramente troppo bassa. Alla EON giurano e spergiurano che nella versione definitiva lo 'speed level' sarà molto più elevato... e noi chi siamo per non crederli? Ci limitiamo a riportare che così com'è **International League Soccer** è dannatamente lento e macchinoso (come Wim Jonk, ex centrocampista dell'Inter, direbbe un mio amico...), perciò speriamo seriamente in un intervento divino...

ARBITRO, ERA FUORIGIOCO!!!

Dal punto di vista delle **opzioni** non è che ILS eccella per varietà e originalità, visto che offre la possibilità di affrontare un'**amichevole**, il **campionato** e la **Coppa**. Le formazioni disponibili sono solamente quelle nazionali, mentre i giocatori hanno i nomi buffamente storpiati. Se questa cosa v'infastidisce oltremodo sappiate che è disponibile un **editor** per poterli rinominare tutti uno per uno... Basta avere abbastanza pazienza! Graficamente il gioco della EON non è affatto male e offre un colpo d'occhio davvero positivo. Molto belli gli **stadi**, con numerosi elementi in movimento sia sugli spalti che nei dintorni, e ben fatti anche i **giocatori**.



▲ L'Italia tenta di aggirare la difesa dell'Argentina sfondando sulla fascia.

Semplicemente strepitoso, poi, il variare delle **condizioni climatiche**, con il passaggio dal giorno alla notte o dal sole alla pioggia battente. Belli anche i vari effetti, su tutti quelli delle **ombre** dello stadio o dei **riflettori** sul campo. Se visivamente il gioco risponde bene (anche se il trionfo delle barrette e delle frecce dà al tutto un tono un po' troppo kitsch), mi riservo più di qualche dubbio sull'**Intelligenza Artificiale**. Sicuramente da questo punto di vista gli sviluppatori dovranno lavorare sodo, perché tutti i giocatori sembrano afflitti dalla 'stupidera'. Ma se compagni e avversari non brillano per capacità intellettive, l'Oscar della dabbenaggine se lo meritano i **portieri**, in grado di regalare svarioni che farebbero la fortuna della Gialappa's... In generale **International League Soccer** non mi ha fatto una grande impressione: la giocabilità è su livelli bassini, impostare l'azione è impresa quasi proibitiva e la IA è assente. Speriamo che i programmatori intervengano in modo deciso, altrimenti ci toccherà aspettare la conversione di **Winning Eleven 5** (ci ho giocato!!! È un vero CAPOLAVORO!).



▲ Notate le ombre sul campo... la loro forma dipende dall'ora e dalle condizioni climatiche.

ESULTI? E IO TI AMMONISCO!

La finalità di International League Soccer è quella di offrire un prodotto il più spettacolare possibile. Azione ripresa molto da vicino, trionfo di replay e grande attenzione alle scenette d'intermezzo. Dopo un brutto fallo, dunque, vedrete accorrere l'arbitro - cartellino alla mano - pronto a farsi sentire con il giocatore indisciplinato. Dopo un gol, invece, potrete godervi le varie esultanze, con i giocatori che corrono, s'abbracciano e chi più ne ha più ne metta!





PRIMA IMPRESSIONE

Casa: **Tatsunoko/Takara**
Genere: **Picchiaduro in 2D**
Numero Giocatori: **1/2**
Blocchi memoria: **1**
Compatibilità: **Dual Shock**
Disponibilità: **è in commercio la versione NTSC americana**

Tatsunoko Fight

DI ALDREDO DELMONACO

Planet Voto

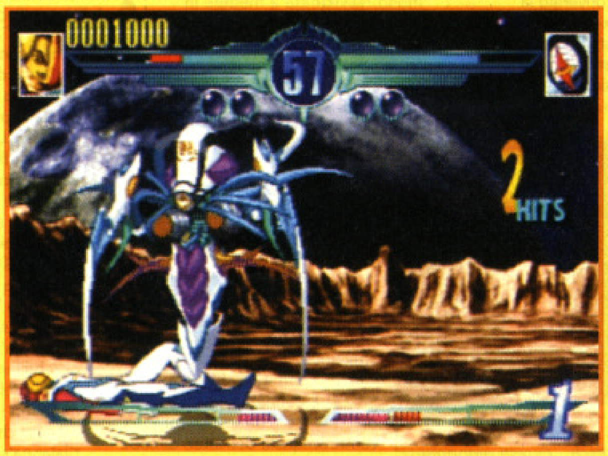
85

	1-10
Grafica	9
Gameplay	8
Sonoro	8
Longevità	7
Originalità	4

IMPORT

Immaginatevi un picchiaduro tipo Street Fighter con al posto di Ryu e Ken la maggior parte dei personaggi che ci hanno fatto sognare da piccini... Signore e signori, vi presentiamo un salto temporale di almeno 15 anni...

I giovanissimi faranno fatica a capire di cosa si stia parlando, dato che le serie televisive in questione erano di moda una quindicina di anni fa. Facciamo quindi un flashback di qualche anno. Nella prima metà degli anni Ottanta, subito dopo il boom dei robottoni giganti (qualche nome?? Goldrake e Mazinga), la Tatsunoko, casa giapponese di sviluppo animazioni, decide di lanciare sul mercato alcuni lungometraggi frutto dei loro abilissimi disegnatori. Le serie televisive, sempre con tema l'eterna lotta del Bene contro il Male e la figura di un superuomo, iniziano a spopolare dappertutto, tanto che anche in un Paese un po' 'sveglione' come il nostro vengono trasmesse a ripetizione nei programmi dedicati ai più piccoli.



I personaggi ci mettono poco a diventare famosi, e così nascono tanti piccoli miti che accompagneranno l'infanzia di molti dei vostri redattori preferiti (ho visto non molto tempo fa nella videoteca di Pitone, accanto a Playboy e a un video dei Creedence, anche una videocassetta di Hurricane Polimar...). Kyashan, Polimar e Tekkaman sono stati fra i più seguiti eroi di sempre, al pari dei vari Ken Shiro e Pokémon di oggi. La Tatsunoko, in collaborazione con la Takara, ha deciso così di realizzare un gioco dedicato alle più famose serie televisive della propria scuderia, producendo questo Tatsunoko Fight (che fantasia) che permetterà ai nostri/vostri eroi preferiti di scamazzarsi di mazzate a suon di supermosse e scarpate volanti.

UNA COPIA CARBONE

TF è un picchiaduro in 2D, scelta che se da un lato potrà scontentare una parte dei fan, dall'altra è perfettamente giustificata dai programmatori che, a chi gli chiedeva come mai avessero usato un motore grafico in 2D, rispondevano che in 3D l'aspetto dei protagonisti non era così simile alla serie animata, perfettamente riproducibile in chiave ludica solamente in due dimensioni. In effetti, i



Le mosse speciali sono altamente spettacolari e generalmente coprono tutto lo schermo.

SIGNORI: I CONTENDENTI!!!

Non si poteva non fare un box sui personaggi principali di Tatsunoko Fight. Ed ecco che puntuale arriva, tenendo presente che la maggior parte degli altri personaggi del gioco sono nascosti e che dovrete sudare parecchie camicie prima di renderli disponibili. Fra parentesi troverete il nome della serie originale giapponese: non si sa mai che magari vi venga voglia di cercarli in lingua originale! La sequenza per la supermossa di ogni personaggio è sempre la stessa e richiede tutti e tre i livelli di Energia: Indietro, Giù e Avanti (mezzaluna in avanti) per due volte consecutive + Pugno Debole.



HURRICANE POLIMAR (Hurricane Polymer)
La velocissima versione di Bruce Lee in tuta rossa è veramente una furia. È il personaggio più veloce del gioco e probabilmente anche il più forte. Il suo punto debole è rappresentato dagli attacchi a lunga distanza, di cui è praticamente sprovvisto. La sua supermossa, chiamata Kenei Hurricane, è distruttiva solo nelle immediate vicinanze.

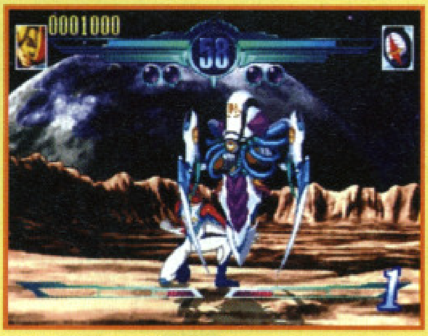
KYASHAN ("Android Hunter Casshern")
Il generosissimo 'guaglione' metà uomo e metà robot, scherza veramente poco quando c'è da buttare le mani. In effetti risulta un personaggio ben equilibrato, con una discreta velocità e una buona varietà di mosse sia da vicino che da lontano. La sua supermossa Cho Hakaikosen è un raggio devastante dal quale non bisogna farsi toccare.

TEKKAMAN ("Space Knight Tekkaman"):
Il mio preferito in assoluto. Il cavaliere dello spazio è però nel gioco uno dei personaggi più lenti, penalizzato forse proprio perché al contempo uno dei più potenti. Le armi a lunga distanza sono il suo forte, quindi giocate sempre a distanza e di rimessa. La sua mossa speciale, Ball Tekka, è potentissima, però lascia il povero Tekkaman esanime e indifeso per una manciata di secondi (proprio come nel cartone! Siiii!!!).

KEN L'AQUILA - GATCHMAN ("Science Ninja Team Gatchaman")
Uno dei personaggi più odiosi dei cartoni in questione, Ken è il capo dei cinque Gatchaman, protagonisti della Battaglia dei Pianeti in Italia. Sebbene le mosse speciali non siano proprio il massimo, Ken risulta letale negli incontri ravvicinati dove risulta veramente fortissimo. La sua mossa speciale è la chilometrica Kagaku Nihno Hi no Tori, da eseguire mooolto vicino all'avversario.

HISSATSU!!

Premesso che mi dissocio nel modo più assoluto da questo tipo d'iniziative, questo box è per parlarvi della modalità HISSATSU. Suddetta modalità permette di assegnare ai tasti funzione L1/L2 – R1/R2 tutte le mosse speciali del gioco. Questo significa che al posto delle mezzelune, combinazioni e chi più ne ha più ne metta, potrete molto più comodamente (... e vigliaccamente) premere uno di questi pulsanti ed evitare di attorcigliarvi le mani. Basterà entrare nel menu dei settaggi e attivarla (... io non lo farò mai!!..).

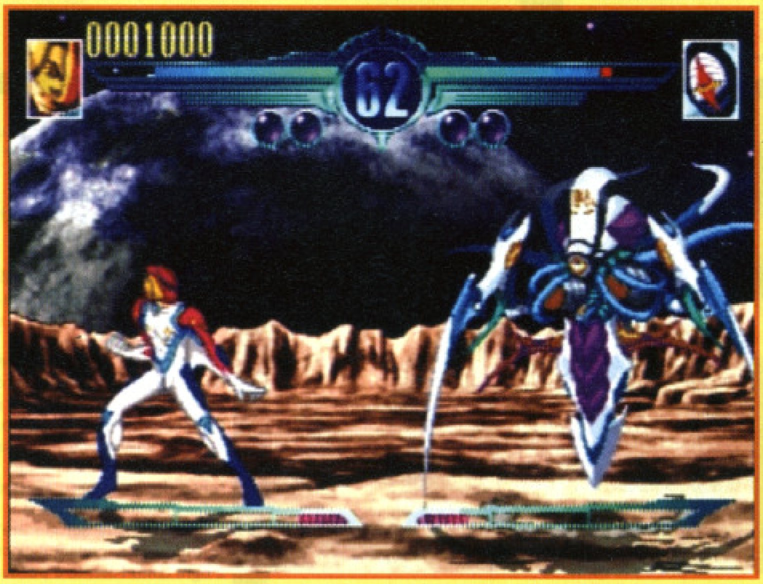


▲ *La sezione dedicata alle sigle dei cartoni ci permetterà di tornare indietro qualche anno.*

programmatori hanno avuto proprio ragione, anche in virtù del fatto che i risultati parlano chiaro: stupefacenti! I personaggi sono uguali, e dico uguali, a quelli che avete ammirato in TV! Che TF sia una specie di tributo ai vari Gatchman e Kyashan è evidente fin dalle prime battute. La cura dedicata ai particolari è massima, come nel caso del sonoro che riprende le varie esclamazioni e i doppiatori dell'originale serie televisiva giapponese. Sono presenti, tanto per fare un esempio concreto, tutte le sigle iniziali (quelle finali e alternative le dovrete far comparire voi finendo più volte il gioco...) delle serie originali.
Come già accennato, il lavoro grafico è di ottima fattura, dato che sfrutta appieno le potenzialità della PlayStation. Gli sviluppatori hanno fatto il possibile per rendere difficile la distinzione fra cartone e gioco. Lo scrolling risulta fluidissimo, e ciò non può far altro che dare spazio alla giocabilità, che così non viene mai compromessa da animazioni scattose. Su questo aspetto fa leva tutto il gioco. Infatti, gira e rigira, rimane sempre e comunque la giocabilità che sebbene, e questo sia chiaro e pacifico, non aggiunga proprio nulla di nuovo, risulta godibile e divertente. I ragazzi della Takara, nella stesura del codice di programmazione, si sono (... e neanche troppo velatamente) ispirati alla serie di Street Fighter, ereditando pregi e difetti della saga Capcomiana. Presenti mezzelune, calci rotanti e fireball a nastro, Tatsunoko Fight attinge però più che altro alle ultime produzione della casa di Resident Evil, quella con la barra di energia a tre stadi, per intenderci.

... E PURE FACILE!

Nonostante mosse e contromosse risultino già di per sé molto spettacolari, l'apice della goduria si raggiunge una volta riempita la barra aggiuntiva di energia che abilita la super mossa, rigorosamente copiata da quelle 'vere'. La versione da noi provata, nonostante sia in lingua giapponese, è farcita di menu in inglese che rendono tutto più comprensibile. Se da un lato il giochillo è ben fatto e divertente, un paio di pecche lo separano dalla definizione di capolavoro. Innanzitutto, l'implementazione della modalità HISSATSU (prego sbirciare il box apposito) rende il tutto troppo facile, situazione resa più grave ancora dal fatto che manca un modificatore di livello di difficoltà. Altro difetto è sicuramente la mancanza di una qualsiasi gestione delle combo, che tanto c'erano piaciute nelle ultime versioni di Street Fighter (chi si ricorda di Killer Instinct? Alo, quante botte hai preso nel corso degli ultimi decenni? Hai perso il conto, eh?). Tutto sommato, penso proprio che il prodotto alla fine sia più che valido, un must per tutti i fan delle serie televisive succitate e per chi adora i picchiaduro. Purtroppo (?), per il momento è presente solo la versione jappo e non si hanno notizie di eventuali conversioni in PAL.



▲ *La somiglianza con i cartoni animati è veramente impressionante...*

Tatsunoko story

La Tatsunoko Animation Production nasce a Kokubunji (Giappone) nel 1962. Gli Studios nascono principalmente per lo sviluppo di animazioni legate al mondo della fantascienza. Fin dagli esordi, infatti, sono ben chiare le idee della casa giapponese che rimane sempre all'avanguardia per quanto riguarda animazioni e creazioni di lungo/cortometraggi. Fra i più pregevoli lavori della Tatsunoko ricordiamo le celebri serie di Gatchman (La battaglia dei pianeti in Italia), Kyashan il ragazzo robot, Yattaman (che introduceva qualche scena 'piccante') e il mitico Tekkaman, bellissima rivisitazione di un guerriero medievale. La fama della casa giapponese, comunque, ci mette poco ad arrivare anche negli States, dove nasce più di un Fan Club. Una volta raggiunto il successo, grazie ad abilissime coalizioni (vedi con la Takara per lo sviluppo di Tatsunoko Fight) la Tatsunoko espande il suo mercato anche ai videogames e, soprattutto, al mercato dei modellini, ricercatissimi ovunque.



A favore:
- Un cartone animato in videogame
- Il carisma dei personaggi è intramontabile
- Frenetico e divertente

Contro:
- Livello di difficoltà settato sul facilissimo
- Manca qualsiasi gestione delle combo
- Per nulla innovativo

UN PO' DI NOSTALGIA

A dire il vero, giocando a Tatsunoko Fight un po' di nostalgia c'è l'ho avuta. Ad aumentare questa sensazione di ricordi sbiaditi (ore passate davanti alla TV, compiti che non ho mai fatto, le botte che ho preso...), il nostro picchiapicchia prevede anche una modalità bonus per visionare sigle televisive e intermezzi dei personaggi del gioco. Sì, avete capito bene, proprio quelle originali degli anni Settanta/Ottanta. Man mano che andrete avanti nel gioco, finendolo con tutti i personaggi e tutte le modalità, potrete completare i vari quadri mancanti, scoprendo qualche chicca assoluta che però non vi svelo. Ma non per non rovinarvi la sorpresa, semplicemente perché sono un bastardo...

Casa: **Konami**
Sviluppatore: **interno**

Genere: **Horror adventure**
Numero Giocatori: **1**

Blocchi memoria: **1**
Compatibilità: **Dual Shock (stick e vibrazioni)**

CLASSIC

Silent Hill

DI CHRISTIAN PETTINI

Fattore convenienza
90

Grafica	6
Gameplay	8
Sonoro	8
Longevità	8
Originalità	8

A favore:
- Trama assassina, atmosfera impressionante soprattutto con il Dual Shock
- Ottimo gameplay
- Eccellente uso 'artistico' della tele camera e della grafica

Contro:
- Grafica efficace e funzionale, ma tecnicamente misera
- Non molto longevo
- Finale un pò deludente

CLASSIC

Siete uno scrittore, vostra figlia è scomparsa nella cittadina di Silent Hill e andate a cercarla. Troverete un posto buio e freddo, deserto, inospitale. Un vero e proprio incubo, spaventoso e coinvolgente. Preparatevi ad affrontare forze maligne e infernali...





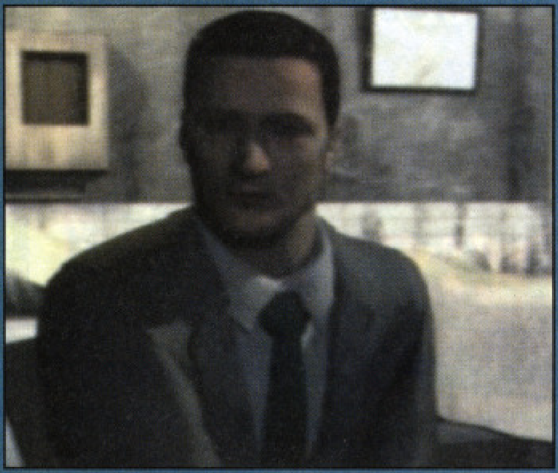
Silent Hill è un campionissimo, e questa affermazione non può conoscere smentita. Non presenta niente di particolarmente originale nella meccanica di gioco, andandosi a inserire nel sempre più nutrito sottogenere delle **avventure**, quello degli **arcade adventure**; quei giochi, insomma, in cui la componente d'azione (principalmente, il controllo diretto sul personaggio) si sposa con una serie di enigmi e un'ambientazione dai connotati tipicamente avventurosi. Un'altra caratteristica di **Silent Hill**, anche questa non poi così innovativa, è l'ambientazione orrorifica. Ma **Silent Hill** mischia tutti questi elementi per creare qualcosa di unico, di talmente unico da aver lasciato un segno indelebile nella mente di tutti i giocatori.

DOVE VAI SE SILENT HILL NON CE L'HAI?

Silent Hill ha consacrato la PlayStation come macchina in grado di far qualcosa di superiore a semplici giochini. **Silent Hill** è una opera matura, assolutamente sconsigliata a un pubblico impressionabile... e nemmeno godibile fino in fondo da tutti: coloro i quali giocano rifiutando il coinvolgimento e l'immedesimazione non potrebbero cogliere l'essenza purissima di Silent Hill. Manifesto impegno dell'opera (sinceramente, mi sembra riduttivo e minimizzante parlare di gioco) è quello di instillare nell'utente una **paura** fottuta, tirando fuori tutte le ansie e le angosce che si ricollegano ad alcuni stereotipi: i **vicoli bui**, la **solitudine**, l'**ignoto**, la **nebbia**... **Silent Hill** ha insomma preso in prestito molti luoghi comuni della 'cultura spaventevole' importandoli nel gioco e attribuendo loro un peso rilevante quanto e più gli altri elementi di grafica, giocabilità ecc.
Sarebbe un grosso errore approcciare un prodotto come **Silent Hill** pensando di gustarne la grafica piuttosto che il sistema di controllo o la struttura dell'inventario: compilare la scheda con i voti per i singoli aspetti è stato umiliante. No, no: in **Silent Hill** conta il **coinvolgimento**, il succedersi degli eventi.



Il senso di sgomento che si prova nel gioco è il riflesso di quello che prova il protagonista. E la sua paura entra dentro di noi...



Il medico è una delle figure più inquietanti del gioco. Ci metterà un'agitazione addosso che è meglio non pensarci. Certe persone sembra che te lo facciano apposta!

A CHE GIOCO GIOCHIAMO

Ovviamente sto parlando di un gioco, e quindi è importante la risposta al **sistema di controllo**, la struttura dell'**inventario** e tutti i parametri che influenzano la giocabilità. Ebbene, da questo punto di vista possiamo stare tranquilli: la perizia **Konami** è la stessa che ci ha regalato **Metal Gear Solid**, quindi... Per quanto riguarda il **gameplay**, ebbene ho già introdotto che siamo di fronte a un'**avventura grafica**. Ma, qui più che altrove, la componente interazione/passività è più marcata che altrove, nel senso che il semplice assistere agli **intermezzi animati** fa comunque parte del 'giocare' (o meglio: del 'godere il gioco') e ogni tanto l'utente è passivamente spettatore dei fatti che accadono. Gli **elementi interat-**



L'infermiera. Non dite "Però... carina!". Voi non sapete come stanno le cose...

TU VUO' FA' L'AMERICANO

Il gioco è in **italiano** ma la traduzione ha riguardato semplicemente i testi su schermo e non anche i dialoghi parlati. Pertanto, Harold continua a dire "Chery, where are you going?" e non: "Cheril, dove stai andando?". E noi scegliamo cosa dire, con lui:
- meno male: abbiamo rischiato che il primo Bombolo venisse ingaggiato per dare ad Harold una voce più inespressiva di quella di **Roy Campbell**. I dialoghi in inglese non sono molti né ostici, tutti parlano lentamente e si capisce bene quello che dicono. Teniamoci questi, abbiamo rischiato di avere un'altra traduzione triste che avrebbe potuto rovinare il prodotto.
- purtroppo: la cinematograficità di **Silent Hill** comporta che la presenza dei sottotitoli sia più grave che per esempio in **Resident Evil**: lì si poteva godere al 100% del gioco anche distraendosi per leggere, ma in Silent Hill è grave perdersi le scene e le inquadrature cinematografiche per consultare il testo. L'ideale sarebbe conoscere l'inglese e capire quello che viene detto semplicemente ascoltando, mentre si guarda lo scorrere delle immagini.



tivi, invece, si concretano in una avventura abbastanza ordinaria, che però ha un'importante caratteristica che farà felici gli avventurieri puri. Gli **enigmi** presenti sono abbastanza spacca-cervello: non sono i semplici rompicapo che troviamo nei **Resident Evil** (soprattutto nei RE 2 e 3) ma sono veri enigmi, basati sull'uso del **ragionamento** e non sulla logica come, che ne so, quella richiesta nell'associare colori e numeri per aprire una porta. Insomma, il tipo di ostacoli ci fa ritornare ai tempi delle cerebrali avventure punta-e-clicca, ciò che è perfettamente adeguato per quella che è la struttura, la trama, l'ambientazione di **Silent Hill**.

UN UOMO IN CERCA DELLA FIGLIA CHE LOTTA PER CONTINUARE A ESISTERE IN UN MONDO CHE SI TROVA FRA LA REALTÀ E L'INFERNO

La trama del gioco prevede che **Harold Mason**, cioè voi, non riceviate più notizie dalla vostra figliola, che avete mandato in vacanza nella tranquilla (una cifra...) cittadina di **Silent Hill**. Allora, andate lì e trovate una città immersa in un innaturale **buio**. Vi addentrate in un **vicolo** e venite assaliti... ma è solo un sogno: al risveglio, trovate un **poliziotto** (veramente è una donna) e chiedete spiegazioni circa l'accaduto. Le risposte vaghe e apparentemente senza senso saranno seguite da attimi di solitudine, che diventa disperazione quando capite che dovete trovare vostra fglia, e poi fuggire. Una **radio** che vi metterebbe in contatto col mondo ha le batterie scariche, la poliziotta che vi raccomanda di armarvi in realtà vi incute una seria preoccupazione, per non dire terrore... Ed ecco che la radio, utilizzando una nuova elettricità nell'aria, misteriosamente si accende. Non fate in tempo ad avvicinarvi che notate, dietro una finestra, una **entità maligna** che appunto 'emette' l'elettricità (negativa) che ha permesso alla radio di mettersi in funzione. Ma Harold non la nota... almeno fino a quando non subiamo l'assalto.

UNA CITTÀ CHE NASCONDE OSCURI, ORRENDI SEGRETI

La tensione è costantemente alta. Anche perché siete un uomo 'normale', non siete Lara Croft o Gabe Logan, non avete le capacità e le difese che hanno loro. E poi combattete contro forze del male, in un posto in cui "la morte non costituisce una via di fuga"... L'esperienza emotiva è terrificante: la città vuota e immersa in una **nebbia** innaturale ci immerge instillandoci un senso di freddo e di solitudine. Oltre al gameplay efficace e vincente, giocherete a **Silent Hill** per 'vivere un'esperienza', per conoscere la verità, andare fino in fondo in questa storia che vi coinvolgerà più di qualunque altra esperienza; a meno ovviamente che non vi entrino i ladri dentro casa, allora sarebbe peggio... Insomma, **Silent Hill** è la più coinvolgente esperienza che, diciamo così, potete scegliere di vivere.



Mai vista una mappa così intelligente e funzionale. Indica i vicoli ciechi, le porte chiuse, la posizione, gli oggetti... tutto! È perfetta, insomma!!



Una scena dall'introduzione. È un filmato eccezionale, montato in maniera superba e commentato da una musica fenomenale.

DENTRO LA PAURA

La grafica è bruttina, oggettivamente. I movimenti della **telecamera** sono perfetti e altamente coinvolgenti, con angoli di ripresa e cambi di inquadrature molto suggestivi ed efficaci; ve ne accorgerete subito quando, entrando nel **vicolo** prima dell'aggressione, la visuale spazierà passando da una ripresa dall'alto a un'altra da dietro, con un effetto pazzesco e bellissimo. Questo è permesso dalla struttura poligonale di tutti gli ambienti.
Il **fogging** imperversa sulle strade, è senz'altro un effetto volontario ma è gestito in modo visivamente poco convincente.
La qualità delle texture è 'artisticamente' valida, nel senso che i **colori** scelti sono perfetti per l'atmosfera; ma purtroppo va anche detto che la qualità 'tecnica' lascia un po' a desiderare, perché pochi poligoni son comunque ricoperti da texture efficaci sì, ma anche povere e pixellose.
La **telecamera** si muove con fluidità e con la giusta velocità, ma ogni tanto evidenzia difetti quali **spaziooni di poligoni** o disallineamenti degli elementi tridimensionali.



AND THE FEVER WHEN I'M BESIDE HER... DESIRE

Il gioco non è esente da pecche anche per quanto riguarda la struttura vera e propria e per alcuni piccoli tocchi che purtroppo mancano: per esempio, alcune azioni vengono descritte dal **testo** e non dai movimenti di Harold; quindi, se raccogliete un oggetto non vedrete il personaggio che materialmente lo afferra, ma vedrete scritto "Hai preso il tale solfanello" ecc. Peccato, perché rovina un po' il resto della realizzazione e lede un po' l'immedesimazione.
La **traduzione** è buona, e viene approfondita in un box. Il limite della **longevità** è lo stesso per tutte le avventure: una volta finita, nonostante i finali multipli, non credo che ci ritornerete. Ma, finché non l'avrete portata a termine, non la lascerete tanto presto, e mentre la giocherete potrete godere di un'avventura coinvolgente e avvincente come poche.

Value Series

di Christian Pettini

I giochi a trentamila lire sono ormai una realtà consolidata; la linea Value Series in realtà è affiancata da alcune linee indipendenti edite dai grandi publisher, che si affiancano con le loro serie economiche a quella ufficiale. Pertanto, da questo mese la nostra rubrica si arricchisce di una nuova voce che ci serve appunto per indicare la linea economica cui il gioco appartiene.

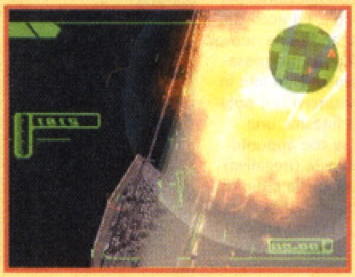
**In queste due pagine, questa volta, presentiamo una buona varietà di titoli, fra cui spicca Doom, il grande grandissimo sparatutto in prima persona da cui è nata la rivoluzione.
C'è anche il simulatore di volo Wing Over 2, probabilmente il prodotto più serio fra tutti quelli che hanno cercato di replicare il volo sulla grigia console di Sony.
E poi c'è anche un wrestling, uno dei tanti wrestling che, primo fra tutti, esce in linea economica e può spianare la strada ai suoi 'colleghi'.
Non manca un racing; se il mese scorso c'era Porsche Challenge, questa volta è il turno di qualcosa di meno serioso e più colorato: Hot Wheels di Electronic Arts.**

WING OVER 2



I simulatori di volo sono un esclusivo appannaggio del PC. Se si vola con aerei impugnando il pad della PlayStation, con tutta probabilità si sta giocando con uno dei tanti shoot'em up dei cieli, un genere iniziato da After Burner. Prodotti siffatti offrono un'azione suggestiva che unisce il fascino del volo alla semplicità del feeling sparereccio. Wing Over 2 sposta però il suo centro di azione dal puro shoot'em up a un ibrido, che pur conserva il suo lurido fascino... La gestione è ovviamente semplificata – non potrebbe essere altrimenti, dato il controller – ma l'approccio è un filino ino ino più serio del solito. Dovete fare i conti con un modello di volo che, pur semplificato, prevede le reazioni tipiche di un aereo in termini di velocità, abbrivio, resistenza all'aria e aerodinamica. Anche la gestione delle armi avviene con un certo criterio, e insomma questo modo semiserio di vedere i simulatori di volo (o seriosissimo di intendere gli shoot'em up...) è intrigante e suggestivo, e per sua propria natura ben si adatta agli appassionati di simulatori che cercano leggerezza e agli shootemappari in vena di serietà.
Linea: Values Series



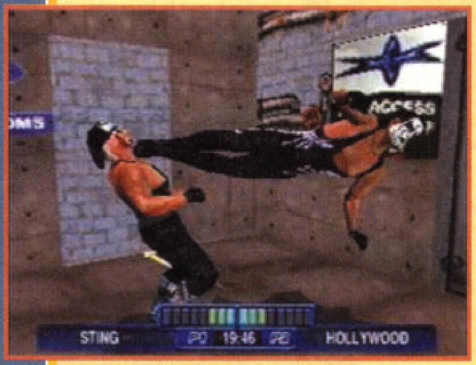


***Perché comprare Wing Over 2*: è il primo e unico tentativo di portare su Play una parvenza della serietà (noiosa secondo me) dei simulatori di volo per PC.**

WCW MAYHEM

Di giochi di wrestling è pieno lo scaffale dell'Arcobaleno (via Cassia 6c) e di tutti gli altri negozi di videogiochi. Gli editori e gli sviluppatori si sono lanciati fin da subito nell'offrire simulatori di wrestling, un'attività a metà fra lo sport e lo spettacolo che - riproposta in chiave videoludica - si colloca in posizione fra il gioco sportivo e il picchiaduro. Del primo ha l'impostazione e le attitudini, la gestione del lottatore; del picchiaduro ha la barra di energia e le mosse. Ludicamente si tratta di una combinazione buona, che questo Mayhem riprende e sublima con ottima efficacia. La grafica è onesta, la giocabilità è il vero punto di forza di questo titolo che non costituisce la prima prova di EA nel campo dei wrestling, e l'esperienza si vede... Mayhem è un prodotto quadrato (come il corpo dei suoi wrestlers) che sfrutta con la solita cura e completezza la federazione WCW e offre ambientazioni intriganti, azione movimentata e concitata quanto quella del wrestling vero. Un buon simulatore, un buon gioco... Ottimo, se giocato in due.
Linea: Classic EA







***Perché comprare WCW Mayhem*: se ancora non avete un gioco di wrestling, questo non è migliore degli altri, ma costa poco.**

SOVIET STRIKE



Mi ero praticamente scordato dell'esistenza di questo gioco... eppure un tempo faceva bella mostra di sé sullo scaffale dei giochi PSX... A quei tempi, prima di darlo via, lo consideravo un ottimo gioco, uno shooter strategico primitivo nella **grafica** (e tale giudizio valeva anche quando sulla Play il massimo era **Tekken 2**...), ma intrigante nel **gameplay**. Si tratta del proseguimento della celebre serie EA **Strike**, che nasce su MegaDrive e termina qui su Play con **Future Cop L.A.P.D.** Questo **Soviet**, insomma, che cos'è? È uno shooter 'intelligente' in cui il guidare l'elicottero non è a sé stante, ma avviene all'interno di una **missione**, che ha degli scopi precisi: ci sono parametri da tenere in considerazione e la scelta delle **armi** è importante (non butterete mai giù un elicottero se non vi doterete dell'arma più consona). L'area di gioco poligonale è confusa e i vari elementi non sono disegnati in maniera sopraffina, ma tutto si muove con fluidità. E poi, non sarebbe giusto non citare i suggestivi **filmati** di intermezzo, perfetti nel loro stile Top Gun. Un buon prodotto insomma, dotato di un buonissimo gameplay, che però sconta molto un'**estetica** ai limiti dello scandalo.
Linea: Classic EA



Perché comprare ***Soviet Strike:*** per la giocabilità vecchia scuola e per il gameplay ricco, che sfrutta bene il poligono offerto da PlayStation. E anche per le intriganti missioni!



DOOM



Cosa dire oggi di **Doom**? Nessuno gli nega il valore storico, molti ancora si divertono con l'insuperato mix di tensione e giocabilità, ma pochi lo preferiscono davvero a titoli ormai più complessi e appaganti, vedi gli adventure arcade in prima persona come **Medal of Honor** o anche semplici sequel, incredibilmente più raffinati dal punto di vista del gameplay e della grafica, come **Quake II**.
La conversione per PlayStation del superhit si avvantaggiò ben poco delle capacità della dea grigia e l'aspetto di **Doom** sembrò subito un po' povero. Il pad regala momenti di intensa esaltazione, indubbiamente facilitati dal numero di mosse a disposizione, esiguo davvero (avanti/indietro e gira a destra/sinistra, strafe, apri, spara, cambia arma). La **giocabilità**, insomma, è molto buona e immediata, i **livelli** ci sono tutti, la **grafica** non guadagna punti rispetto all'equivalente PC, ma il fascino di un buon colpo di doppietta sparato addosso a un demone in carica è comunque notevolissimo!
Linea: Best of Infogrames



Perché comprare ***Doom****:* per la violenza e il coinvolgimento del padre di tutti gli sparaspara in prima persona. E poi vi fa linkare due Play...

HOT WHEELS



Uscì un paio di anni fa. Lo recensii pieno di speranza, sicuro di ritrovare il feeling delle **Micromachines**. Il gioco invece era un normale racing di modellini delle Hot Wheels. Ovviamente, le ambientazioni rispettano questa scelta fatta da EA e, sebbene non replichino gli ambienti domestici (come ha fatto **Codemasters** per le Micromachines), sono comunque irrealistici, colorati, incasinati, fuori da ogni logica. I **colori** sono vivi e accesi, persino acidi. La **velocità** è sovrabbondante e si sposa in modo singolare con il sistema di controllo lento e indeciso, perché il gioco è permissivo e vi godrete la velocità senza curarvi troppo della pulizia nell'affrontare curve o traiettorie e dello stile di guida. Inoltre, feature eccezionalmente divertente, i **balzi** enormi servono per eseguire figure e acrobazie: in aria potrete controllarle, facendo eseguire a tutti i mezzi le **rotazioni** su tutti gli assi! Questo è molto bello, perché rispecchia lo stile di gioco con le Hot Wheels di plastica, cui facevamo compiere le più azzardate evoluzioni durante improbabili salti. Il gioco è gradevole, veloce, disimpegnato. Il livello di sfida è adeguato, la **longevità** viene garantita anche dai **bivi** presenti in gran misura all'interno di tutti i tracciati. In due, data la conformazione delle piste tutte rampe e spazi aperti, lo split screen si rivela più inadeguato e letale del solito. Peccato!
Linea: Value Series



Perché comprare ***Hot Wheels****:* per il prezzo di questo giochino veloce e divertente, disimpegnato e colorato, che non ha un gran motore di guida ma... cacchio se è bello da giocare!!!

Fanatec Spee

Dopo più di un lustro, in cui alcune distributrici di hardware hanno prodotto i loro bei volanti e joypad per PlayStation (vedi **Mad Catz**), è il momento dell'ingresso della **Sony** nel mercato dei volanti. **Speedster 2** è un volante classico, dotato di **controllo analogico** e **pedaliera** e destinato a un pubblico con esigenze medio-alte. Una volta aperta la confezione, oltre allo sterzo stesso (che analizzeremo meglio più avanti) troviamo una bella e robusta pedaliera, comprensiva di **due** grossi **pedali** (naturalmente uno per il freno e l'altro per l'acceleratore). Scavando più a fondo nello scatolone, troviamo anche due piccoli sacchetti contenenti tutti gli accessori necessari a fissare la periferica al vostro tavolo e il manuale con la garanzia.



Con calma, dignità e classe sfiliamo le parti della periferica dalle confezioni e con gioia inaudita scopriamo che i vari pezzi non hanno per nulla l'aspetto del giocattolo di plastica. Il volante, dal canto suo, oltre a essere 'massiccio' è fissato su una **base a ventosa** che lo rende già stabile per conto suo. La pedaliera è costruita seguendo lo stesso criterio del volante e risulta robusta, realistica, comoda e soprattutto **fissa**! In effetti, esistono due possibilità di utilizzare lo **Speedster 2**. La prima, detta 'a tarallucci e vino', sarà utilizzata da chi non dispone (sfortunatamente per lui) di un tavolino o di un mobiletto su cui appoggiare il volante e quindi si deve arrangiare a piazzarlo per terra (in quest'ultimo caso vi suggerirei di evitare di incollarlo!). L'altro caso, invece, è decisamente più 'Professional' e vi garantirà delle prestazioni migliori, dato che il volante verrà fissato a un tavolo tramite le apposite **morse** e risulterà in tutto e per tutto più stabile. Ma dico, ci voleva tanto a rendere una periferica stabile? Altro che ventose che si staccano a ogni minimo sussulto! Comunque, proseguiamo nell'installazione. Collegato il cavetto della pedaliera a quello del volante e il cavetto apposito nella vostra PlayStation sarete già attivi. Mentre il vostro gioco di guida preferito sta caricando (sapete che a casa mia fino a oggi **GranTurismo 2** e **NFS 4** sono i testers preferiti..), non si può fare a meno di notare la squisita fattura del volante. Il **poggiamani** è in gomma nera, dura e antiscivolo, realistica a tal punto da sembrare uno della Momo. Il volante è a **tre raggi** (uno verticale e due laterali), sui quali fanno bella mostra un buon numero di **tasti**. Le due razze laterali possono contare sui quattro tasti d'azione Play (Triangolo, Cerchio, Quadrato e X) più i tasti funzione **L1/L2** e **R1/R2**. La razza centrale invece sostiene i tasti per la funzione analogica/digitale, **Start** e **Select**. Nessun tipo di tasto, quindi, sul volante vero e proprio. Scelta opportuna per la comodità di manovra. La base del volante stesso è a forma di **cruscotto**, che se da un lato lo rende robusto e pesante, dall'altra apporta un considerevole realismo. La **croce direzionale** si trova sul lato sinistro del cruscotto, posizione che ingannevolmente potrebbe risultare scomoda, ma che per l'uso che se ne deve fare risulta invece geniale. Sul lato destro del volante, fa bella mostra una **leva del cambio**. Anche qui non si è risparmiato sui materiali e la leva risulta ergonomica, ben fatta e soprattutto 'tosta'. Uno scatto preciso e chiaro ci avverte dei cambiamenti di marcia. Nel caso decideste di posizionare tutto su un mobile, **quattro ventose**, unite al peso stesso del volante/cruscotto, dovrebbero garantire un'ottima stabilità a patto che non vi agitiate più di tanto. In caso voleste fare le cose seriamente e fissare tutto con morse e morsetti, ci metterete cinque minuti per posizionare le morse e fissare il volante. Nel caso siate disperati e non possediate né un tavolino, né una scrivania, allora potrete tenere tutto sulle gambe, sostenendolo con una mano e giocando con l'altra. In ultima ipotesi potrete riporre tutto nella confezione e giocare a qualcos'altro...

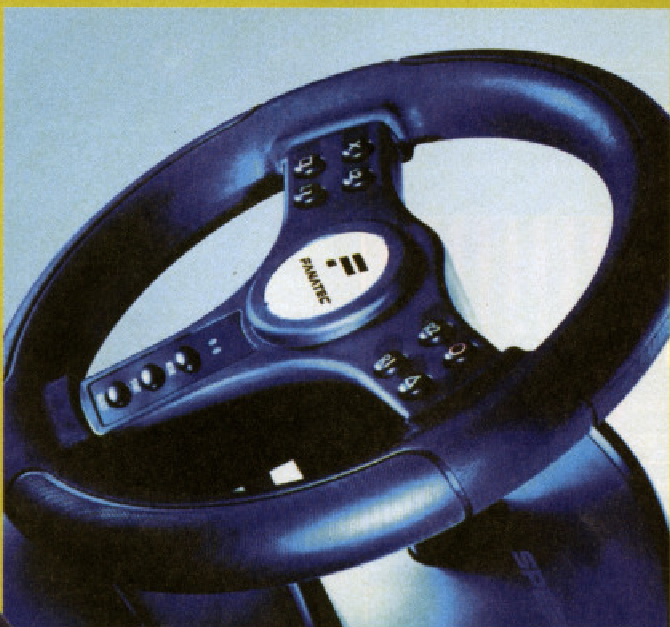


Casa: Fanatec **Distributore:** SCEE

dster 2

Altro giro, altro volante. Un'altra periferica destinata ai giochi di guida e compatibile con tutte e tre le Play (normale, One e PSX2). Scommetto, però, che dopo aver provato questo volante...





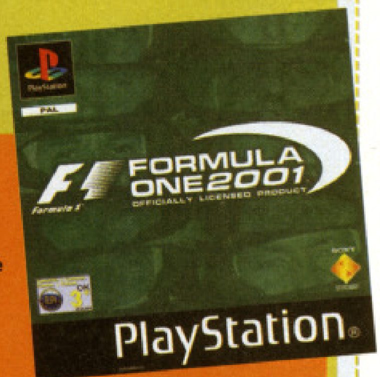


POCHI SETTAGGI E VIA ANDARE...

Una volta caricato il gioco potrete sistemare l'**angolazione del volante** e l'**ampiezza della sterzata**. Tenete conto che comunque l'ampiezza di default della periferica è settata sul sensibile andante, quindi non smanettate troppo. Generalmente le impostazioni di default saranno più che sufficienti a garantirvi buone prestazioni. Che il Fanatec sia un prodotto destinato a chi ama i giochi di guida è chiaro fin dalle prime battute. La sensazione di avere in mano uno **sterzo serio** è immediata e la sua stabilità non fa che aumentare la tensione pre-gara. In gara lo sterzo si comporta molto bene, risultando **preciso** e **graduale** nelle sterzate, a patto naturalmente che il gioco supporti la modalità analogica. Anche le **vibrazioni** fanno il loro dovere, anche se non è chiaro perché continuino a essere assenti effetti **Force Feedback**, come sui volanti per PC. Comunque il **doppio motorino** all'interno della periferica garantisce un'ottima diversificazione fra gli effetti 'leggeri' e quelli più 'pesanti'. Questo significa che il volante vibrerà in modo terribilmente differente se andrete a sbattere in modo delicato contro un muretto, anziché schiantarvi a 300 all'ora contro i box dei meccanici!

FINAL WORDS

Bello. Anzi bellissimo questo **Speedster 2**. Dal punto di vista 'tattile' possiamo dire con certezza che il *gap* con i volanti destinati all'utenza PC è ormai colmato. Rimane da lavorare sul Force Feedback che dà una sensazione di realismo ancora maggiore, come potrà comprendere chi ha avuto la gioia di provare un volante del tipo di **R4** della Saitek o del **Microsoft Force Wheel**. D'altro canto, il valore assoluto di questa periferica la porta ai massimi livelli. Resta da appurare se siete abbastanza fanatici da esigere il massimo oppure accontentarvi di un prodotto mediocre a prezzi più competitivi.



PROVIAMOLO CON F1!

Non potevamo non provare il Fanatec con l'ultimo capitolo della serie di Formula One 2001 della Sony. E infatti, con una luce brillante negli occhi infiliamo il CD nella fida console. Tanto per provare se funziona tutto, settiamo subito il volante al volo e iniziamo una sessione Arcade. Si sa, il controllo sull'auto, per quanto risulti accurato, rimane sempre 'farlocco', poiché la modalità Arcade elimina ogni velleità simulativa lasciando l'utente in balìa di derapate esagerate e, detto in franchezza, improbabili. Il volante dal canto suo risponde come deve, anche se l'angolo di sterzata - seppur settato al minimo - rimane fin troppo sensibile. Dopo un attimo di pratica, arriva il grande momento. Infatti la modalità Arcade lascia il posto a quella 'vera', il Gran Prix. Scelti pilota, auto, circuito e compagnia cantante, siamo già in pista con le mani sullo sterzo. E, finalmente, qui tutto è come deve essere! Il controllo della nostra monoposto, accurato e preciso, ci permette di percorrere traiettorie ideali quasi perfette. Il rilascio graduale dell'angolo di sterzata permette di uscire dalle curve in modo rilassato e mai brusco. Di certo, se entrerete in una curva a velocità troppo alta, il Fanatec non potrà salvarvi da un'uscita sicura, ma potrete considerare lo sterzo come prolungamento del vostro braccio. La pedaliera, infine, grossa e abbastanza robusta, non sdrucciola e ci garantisce affidabilità durante le sollecitazioni della gara. La sensibilità dei due pedali restituisce un buon risultato sulle 'staccate'.



In conclusione: promosso con il massimo dei voti!

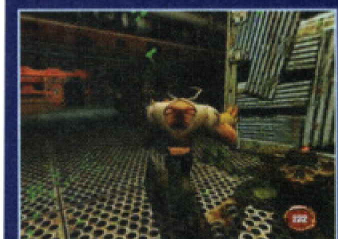
Prezzo: Lire 154.900

Rapporto qualità prezzo: 10

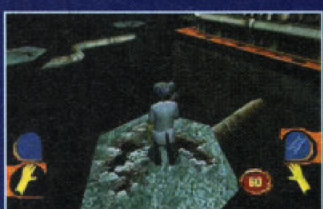
PLANET Cheat

A cura di Stefano 'Sogliola' Vanini

MDK 2: ARMAGEDDON PS2



Kurt con i boxer! Volete vedere il nostro eroe con una divisa alternativa? Alla schermata del menu principale tenete premuto L2 + R2 e quindi Q (2 volte), T, Q.



ARMY MEN: SARGE'S HEROES 2 PS2

Cheat Codes: dal Main Menu selezionate Input Code e digitate i seguenti codici:

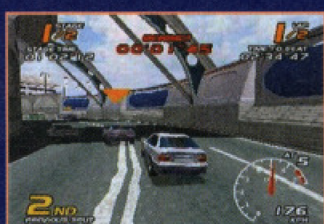
Tutti i livelli - **FREEPLAY**
Immortalità - **NODIE**
Tutte le armi - **GIMME**
Invisibilità - **NOSEEUM**
Mini Mode - **SHORTY**
Dimensioni Super - **IMHUGE**
Test Info - **THDOTEST**

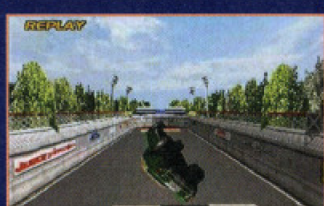




VANISHING POINT PSX

Sbloccare tutte le auto: per ottenere tutte le auto premete L1, L2 e quindi Alto (6 volte), Basso (11 volte), C, X (2 volte) e Start. Se avete fatto tutto come si deve dovreste udire un clacson che confermerà lo sblocco.





RC REVENGE PRO PS2

Tutti i circuiti: alla schermata del menu principale premete L1, R1, R2, Q, C per sbloccare tutti i circuiti.



Tutte le auto: alla schermata del menu principale premete L1, L2, R1, R2, C, Q per sbloccare tutte le auto.
Sbloccare la coppa successiva: alla schermata del menu principale premete L1, R1, R2, L2.
Quick start: immediatamente dopo l'apparizione della scritta "Go", premete X.



DANGER GIRL PSX

Invincibilità: alla schermata della pausa tenete premuto R1 e quindi premete X, C, X.

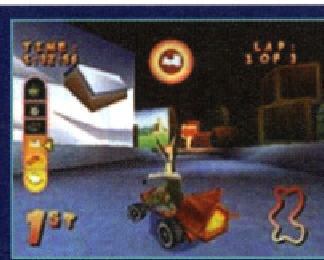


Sbloccare tutti i livelli: alla schermata del menu principale premete L1, R2, L2, R1, C, Q, T, T, e quindi L1 + L2 + R1 + R2 contemporaneamente.



LOONEY TUNES RACING PSX

ACME Factory Track: alla schermata del menu principale premete L2, R1, R2, T, C, Select.



Duck Dodgers Speedway Track: alla schermata del menu principale premete Cerchio, Sinistra, Q (2 volte), R2, Select.
Forest Speedway Track: alla schermata del menu principale premete T, R2, Sinistra, T, L1, Select.
Garden Speedway Track: alla schermata del menu principale premete R1, Destra, Sinistra, L1, Q, Select.
Planet X Speedway Track: alla schermata del menu principale premete R1, Q, C, L2, T, Select.
Planet Y Track: alla schermata del menu principale premete Destra, Sinistra, T, L2, L1, Select.
Wackyland Track: alla schermata del menu principale premete L1, C, Q, R2, T, Select.
Correre come Duck Dodgers: alla schermata del menu principale premete L2, Q (2 volte), T, C, Select.



Correre come lo Scienziato Pazzo: alla schermata del menu principale premete Q, C, L2, R2, T, Select.
Correre come Foghorn Leghorn: alla schermata del menu principale premete Destra (2 volte), L2, Q (2 volte), Select.
Correre come Genie: alla schermata del menu principale premete Q, L1, R1, T, C, Select.
Correre come Gossamer: alla schermata del menu principale premete T, C, R2, R1, Q, Select.
Correre come Granny: alla schermata del menu principale premete C, T (2 volte), L1, R1, Select.
Correre come Hector: alla schermata del menu principale premete T, L2, L1, T, Q, Select.
Correre come Pepe Le Pew: alla



schermata del menu principale premete Sinistra, Destra, R1, C, Q, Select.
Correre come Rocky: alla schermata del menu principale premete T, Sinistra, R2, C (2 volte), Select.
Correre come Sylvester: alla schermata del menu principale premete Sinistra (2 volte), L1, T, C, Select.
Correre come Yosemite Sam (!): alla schermata del menu principale premete Sinistra, Destra, R2, Q, C, Select.

RAINBOW SIX PSX

Selezione del Livello: mettete il gioco in pausa, quindi tenete premuto L1 e digitate: C, X, C, Q (2 volte), T, X (2 volte). Nota: questo codice può essere inserito anche nel menu principale.



Invincibilità: mettete il gioco in pausa, quindi tenete premuto L1 e digitate: Q, X, T (2 volte), X, Q, C (2 volte). Nota: questo codice può essere inserito anche nel menu principale.
Sbloccare tutte le porte: mettete il gioco in pausa, quindi tenete premuto L1 e digitate: T, Q (2 volte), T, X, C, Q, T. Nota: questo codice può essere inserito anche nel menu principale.



Tutte le mappe: mettete il gioco in pausa, quindi tenete premuto L1 e digitate: X, C, Q, T (2 volte), Q, C, X. Nota: questo codice può essere inserito anche nel menu principale.
Piena energia per tutta la squadra: mettete il gioco in pausa, quindi tenete premuto L1 e digitate: T (2 volte), X, C (2 volte), X, Q (2 volte).
Ostaggi immortali: mettete il gioco in pausa, quindi tenete premuto L1 e digitate: C (2 volte), Q, T, X, T, X, C. Nota:





questo codice può essere inserito anche nel menu principale.
Tutte le armi primcipali: mettete il gioco in pausa, quindi tenete premuto L1 e digitate: X, C (2 volte), T, Q, X, Q, C.
Tutte le armi secondarie: mettete il gioco in pausa, quindi tenete premuto L1 e digitate: X, T, Q, C, Q, X, T, Q.
Munizioni Extra: mettete il gioco in pausa, quindi tenete premuto L1 e digitate: Q (2 volte), C, T, X, T, X, T.
Trasportare TUTTI gli items: mettete il gioco in pausa, quindi tenete premuto L1 e digitate: T, X (2 volte), C, Q, C, X, T. Nota: questo codice può essere inserito anche nel menu principale. .
Mazza da baseball: mettete il gioco in pausa, quindi tenete premuto L1 e digitate: C (2 volte), Q, X, T (2 volte), C, X. Nota: questo codice può essere inserito anche nel menu principale.
Nessun terrorista: mettete il gioco in pausa, quindi tenete premuto L1 e digitate: T, C (2 volte), T, Q, X, T, C. Nota: questo codice può essere inserito anche nel menu principale.
Terroristi a testa in giù: mettete il gioco in pausa, quindi tenete premuto L1 e digitate: X (2 volte), C, Q, C (2 volte), T, C. Nota: questo codice può essere inserito anche nel menu principale.
Modalità Supermen: mettete il gioco in pausa, quindi tenete premuto L1 e digitate: X, Q, T (2 volte), C, Q, X (2 volte). Nota: questo codice può essere inserito anche nel menu principale.
Modalità liberi tutti: mettete il gioco in pausa, quindi tenete premuto L1 e digitate: C, T (2 volte), X, C, Q, X, T. Nota: questo codice può essere inserito anche nel menu principale.
Sequenza finale: mettete il gioco in pausa, quindi tenete premuto L1 e digitate: Q, T, Q (2 volte), C (2 volte), X, T. Nota: questo codice può essere inserito anche nel menu principale.
Moon walk: durante il gioco tenete premuto L2 + C per camminare come Michael Jackson.

POWER RANGERS: LIGHTSPEED RESCUE

Giocare come Titanium Ranger: digitate come codice "ULTIMATE". Alternativamente liberate Titanium Ranger nel settimo livello, quindi completate il gioco. Attendete la fine dei titoli di coda e salvate il gioco. A questo punto non vi resta che caricare la stessa partita e cominciare un nuovo gioco: il Titanium Ranger sarà ora disponibile. Nota: il gioco va giocato in single player mode.
Selezione dei livelli: digitate come codice "OMEGA" .



Continues Infiniti: digitate come codice "FOREVER".
Vite Infinite: digitate come codice "IMMORTAL".



Salute infinita: digitate come codice "D4B7E1O9G7".
Mosse RPE infinite: digitate come codice "N7F6U2A5A1".
Tutte le gallerie: digitate come codice "SHOWCASE".



X-MEN: MUTANT ACADEMY

Sbloccare la collezione di immagini Behind the Scenes: completate il gioco con tutti i personaggi nei costumi del film



(selezionateli con Quadrato per accedere a questi costumi).
Sbloccare i Boss: completate il gioco con almeno 4 personaggi per sbloccare i boss uno per uno.
Sbloccare la collezione di immagini dei personaggi in Cerebro Mode: completate 10 round con tutti i personaggi in Survival Mode nel loro costume normale .
Sbloccare l'introduzione dei personaggi in FMV nella Cerebro Mode: completate il gioco con ogni personaggio nella modalità Arcade .
Sbloccare la collezione di immagini dei personaggi del film in Cerebro Mode: completare 20 round con tutti i personaggi in Survival Mode con i costumi del film.
Sbloccare l'OUTRO dei personaggi in FMV nella Cerebro Mode: diplomatevi alla Accademia con tutti i personaggi.
Sbloccare la collezione di immagini storiche Cerebro Mode: completate il gioco con tutti i personaggi nei loro costuni normali per accedere alla collezione di immagini storiche in Cerebro Mode.



Sbloccare tutto (!): il seguente codice sblocca qualsiasi cosa in Cerebro Mode e sblocca anche i boss nel resto delle modalità. Per vedere tutto nel gioco andate al menu principale e premete Select, Alto, L2, R1, L1, R2. Se avrete fatto tutto come si deve dovreste sentire un suono; a questo punto potete entrare in modalità Cerebro Mode per controllare. Potrete anche accedere alla modalità Arcade per giocare con i boss. Per bloccare nuovamente tutto e ricominciare il gioco come se nulla fosse successo, tornate al Main Menu e premete Select + Start.



Sbloccare la collezione di immagini del film in Cerebro Mode: vincete 20 round con Gambit in Survival Mode.
Sbloccare il terzo costume per ogni personaggio: diplomatevi all'Accademia con una valutazione A con ogni personaggio per sbloccareil terzo costume che potrete scegliere selezionando il personaggio con il Cerchio.

A CURA DI
CHRISTIAN PETTINI

Le avventure costituiscono il genere 'nobile' e 'colto' dei videogiochi; nate con un'interfaccia grafica e un ritmo lento e riflessivo, arrivano su PSX trasformandosi, avvantaggiandosi del pad e dei performanti chip per un'interfaccia nuova e più dinamica... Ma rimane la sostanza 'solitaria' e, pur mutando in aspetto, il coinvolgimento è invariato.

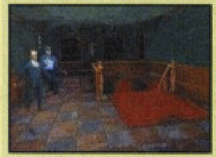
AVVENTURA

A

ALONE IN THE DARK
(Infogrames)
MC
Questo gioco della Infogrames è da considerarsi il 'papà' di Resident Evil: il sistema di inquadrature fisse, poste in angoli di ripresa cinematografici e suggestivi, è stato introdotto per primo da questo AITD. Altresì, la trama horror è introdotta da questo prodotto in cui siete Edward Carnby e dovete svelare numerosi misteri.



L'approccio arcade prevede il controllo diretto e alcune fasi di azione e combattimento; la trama è ben congegnata.



La grafica e la tecnica, però, sono dei tempi del cucco e quindi AITD non è un prodotto in grado di competere con i concorrenti.
N. giocatori: 1

72

ATLANTIS
(Cryo)
MC
Questa è un'avventura assai insolita, totalmente punta e clicca e sviluppata con un sistema di schermate fisse. L'ambientazione è assai suggestiva e resa con abilità dai Cryo, lo studio di sviluppo francese. Inoltre, è presente una ricca sezione informativa che riguarda la suggestiva Atlantide. La grafica è discreta e la trama invece pure, ma non siamo comunque a livelli esageratamente alti.
N. giocatori: 1

78

B

BATMAN E ROBIN
(Acclaim)
MC, DS
Un orrendo prodotto che non rende affatto giustizia al grande personaggio alato. Lo stile riprende quello delle pellicole di Burton, cupe e dolorose. Nel gioco ci sono sezioni abbastanza arcade, che si sovrappongono ad altre che contengono semplici enigmi.



La cura grafica è proprio deprimente, e il sistema di controllo bislacco renderà disagevole l'esperienza videoludica. Sconsigliato sia agli appassionati del fumetto sia a quelli di videogiochi, rimane un prodotto valido solo per i masochisti...
N. giocatori: 1

52

BROKEN SWORD
(Sony)
MC
Un eccezionale adventure punta e clicca, dotato di una trama molto robusta e convincente e di un impianto grafico colorato in maniera dannatamente efficace. Il gioco uscì per PC facendo vacillare il trono di Sua Maestà Monkey Island, tanto per farvi capire... L'interfaccia semplice e immediata permetteva al giocatore di procedere nella narrazione; i FMV intervallano l'azione mantenendo lo stile grafico vincente.



Un gioco di gran classe, consigliato a tutti gli appassionati delle vere avventure.
N. giocatori: 1

81

BROKEN SWORD 2
(Sony)
MC
Il seguito de La spada dei templari è questo 'smoking mirror'. Interamente tradotto in un eccellente italiano, segue le orme del suo predecessore. La trama è intrigante e suggestiva, dà una costante sensazione di apprensione e l'interesse non cala mai, con un gran guadagno in termini di coinvolgimento. L'aspetto estetico sostiene con grande efficacia la trama, offrendo una grafica colorata e fluidissima nelle animazioni. Le ambientazioni sono ricche di dettagli, e i FMV che interrompono l'azione senza spezzarne la continuità grafica sono di altissima qualità. Un titolo perfetto per chi ama le avventure 'vere'.
N. giocatori: 1

82

C

CHAOS BREAK
(Taito)
MC, DS
Segue la scia delle avventure arcade alla Chase the Express senza però offrire grandi spunti di originalità. Impersonate uno scelto agente speciale, e dovete portare a termine la solita missione a base di elementi usuali (enigmi, azione, eliminazione dei nemici, rinvenimento di elementi utili). Tutto avviene senza grossi acuti, anzi: tutto si caratterizza per la piattezza e la mancanza di originalità.
N. giocatori: 1

75

CHASE THE EXPRESS
(Sony)
MC
Un gioco d'avventura che ha una struttura abbastanza classica (l'azione, gli enigmi, l'inventario) ma che si salva per una trama avvincente. Siete un agente in missione su un treno, su cui viaggia un ambasciatore che è stato preso da un gruppo di terroristi.



L'azione è un elemento molto importante nell'economia del gioco, che ruota attorno a questa importante feature. La grafica è buona e disegna con efficacia gli ambienti ferroviari; la trama interessante farà il resto.
N. giocatori: 1

89

CHRONICLES OF THE SWORD
(Psygnosis)
MC, MS
Discutibile avventura che ha il sapore delle storie di re Artù e la mitica tavola rotonda che abbiamo visto in tanti film. Nei panni del cavaliere Gauvain dovete aiutare Merlino contro Morgana in un mondo medievale mal renderizzato, alla lunga persino noioso. Supporta sì il mouse, ma è noioso ugualmente.



L'ambientazione è interessante; la trama, purtroppo, per niente, e finisce per rovinare un titolo comunque ben confezionato.
N. giocatori: 1

25

CINA
(Cryo)
MC
I Cryo sfornano questa avventura seguendo la struttura sviluppata durante le loro produzioni precedenti: una composizione di tipo punta-e-clicca sfruttando schermate fisse, ma osservabili approfonditamente: in ogni locazione non è concesso il movimento, ma si può ruotare la testa. C'è una sezione multimediale che racconta, con ricchezza notevole, la storia della città proibita, e risulta molto ben fatta. La trama è interessante, ma il gioco ha una tecnica un po' indegna e un ritmo che la rende poco avvincente.
N. giocatori: 1

71

CITY OF THE LOST CHILDREN
(Psygnosis)
MC
Tratto dal film omonimo, il gioco ha un impianto simile ad Alone in the Dark, e si caratterizza per un'interfaccia di controllo troppo lenta per chi non lo affronta con la dovuta pazienza. La bella grafica introduce bene il giocatore nel mondo onirico e inquietante disegnato dai programmatori, ma purtroppo la storia non regge e il ritmo è davvero troppo, troppo lento.
N. giocatori: 1

60

CLOCK TOWER
(Ascii)
MC
Avventura 3D che mal rende il voluto effetto horror, mancando di spessore e di atmosfera per gli amanti delle avventure. Luoghi comuni e qualche strafalcione in fase di progettazione del background faranno risultare questo prodotto poco godibile per gli appassionati del genere.



La storia lascia un po' a desiderare, e quindi è meglio lasciarlo sugli scaffali.
N. giocatori: 1

40

THE CROW: CITY OF ANGELS
(Acclaim)
MC



Nato dai fumetti di un autentico genio (del male, come tutti i veri geni), riprende la storia efficacemente narrata negli albi e nel famoso

LEGENDA DELLE COMPATIBILITA':
NC = Nessuna compatibilità
MC = Memory Card
LK = Link Cable
MT = Multitap
DS = Dual Shock
NG = NegCon
JG = JogCon
AJ = Joystick Analogico
SG = Pistola
MS = Mouse

film con il compianto Brandon Lee. Purtroppo la grafica è triste, e dovete credere a quanto c'è scritto sulla confezione per convincervi che quello che controllate è il Corvo; questo ovviamente fa calare l'interesse sotto lo zero.



Poi succede che magari ci giocate pure, e allora vi rendete conto che anche il gameplay è pessimo perché il ritmo è noioso e l'interfaccia è ostica. Evitatelo e comprate Silent Hill.
N. giocatori: 1

SV

CRUSADER: NO REMORSE
(Electronic Arts)
MC
Questo titolo fa parte di quei giochi che hanno un impianto grafico in 3D isometrico. Si avanza raccogliendo tutto quello che capita sotto tiro, sperando che sia utile per poter proseguire nell'esplorazione.



La trama intrigante vi assegna il controllo di un soldato bionico che si infiltra in una base nemica e distrugge tutto quello che trova. Le sue abilità vi torneranno utili in varie occasioni e questo, unito all'abilità nel risolvere i semplici puzzle, può appassionarvi e prendervi davvero fino a farvi giocare Crusader: No Remorse fino alla fine. Buono.
N. giocatori: 1

65

CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC
(3DO)
MC, DS
Un'ambientazione fantasy e una struttura molto libera per questo gioco che prometteva molto ma ha mantenuto poco. Il controllo è diretto, sul modello di Soul Reaver. Il sistema di controllo precario e la grafica terribile rovinano una buona idea: la struttura, la trama e l'ambientazione sono felici, le azioni effettuabili (tutte molto arcade) riescono a mantenere varietà - e quindi interesse - e salvano il gioco da una larga insufficienza.
N. giocatori: 1

65

D

THE D
(Acclaim)
MC
Avventura grafica interattiva molto bella ma noiosa, con poca eccitazione ma ancor meno giocabilità.



Dovete accompagnare la bionda Laura nei corridoi di un castello che ha l'atmosfera di Myst, in un gioco che rischia di diventare solo una sequenza di quiz lunga ben 4 CD! Però la grafica, al contrario dell'illustre titolo Psygnosis (che però su Play perde un po' di mordente), presenta sequenze poligonali interattive che destano un po' l'interesse del giocatore perché lo rendono partecipe in modo più attivo.
N. giocatori: 1

40

DANGER GIRL
(THQ)
MC, DS
Un gioco che riprende molti elementi differenti: il sexy di Lara, l'azione di Syphon Filter, elementi stealth da Tenchu, l'inventario dagli adventure... Il mix è un gioco di azione che offre una grande varietà e condisce tutto con le tre girl, davvero bellissime.



La dinamica del gioco è suggestiva e intrigante, e varia; purtroppo la tecnica lascia molto a desiderare, perché l'azione inquadrata in terza persona è povera, scattosa, disegnata con pochi poligoni ricoperti da texture scarse. Per fortuna i FMV con le zambarde ripagano abbondantemente!
N. giocatori: 1

87

DEFCON 5
(Millennium)
MC



Avventura con robusti elementi di sparatutto, Defcon 5 si svolge su una stazione spaziale semi-deserta. Dovete farvi strada contro robot programmati per uccidere e apparecchiature che sembrano avercela solo con voi. Abbastanza scontato e di scarso effetto grafico.
N. giocatori: 1

35

DEVIL'S DECEIPTION
(Sunsoft)
MC
Eccezionale al momento della sua uscita in Giappone, subisce le nefaste conseguenze del terribile ritardo dovuto alla localizzazione.



Avventura in 3D con visuale in prima persona Doom-like, ha qualche elemento spareggio. Gli amanti di questo genere possono consolarsi con prodotti decisamente migliori. Da evitare.
N. giocatori: 1-2

20

DINO CRISIS
(Capcom)
MC, DS
Dopo Resident Evil, Capcom appronta un nuovo gioco 'frullando' insieme Resident Evil (per il sangue) e Silent Hill (per il sistema di inquadrature). Il risultato, confezionato con la solita classe, è davvero notevole; Dino Crisis si candida come una delle migliori avventure disponibili per PlayStation grazie al sapiente mix di enigmi e azione.



Quest'ultima trae grande vantaggio dalla presenza dei dinosauri, che costituiscono una minaccia forte e costante. Ottima la trama e immersiva l'atmosfera per un nuovo centro Capcom!
N. giocatori: 1

92

DINO CRISIS 2
(Capcom)
MC, DS



Uhm... L'inserimento di Dino Crisis 2 nelle avventure è stato oggetto di forti lacerazioni: si tratta, esasperando i concetti, di uno sparatutto in cui ogni tanto ci sono enigmi da risolvere e che viene trattato con schermate fisse, alla Resident Evil... Ovviamente ci sono molti elementi adventure: l'inventario, appunto gli enigmi, la scelta delle armi e la relativa gestione (anche di munizioni) ecc. La lunghezza e lo svolgimento, in verità, ne fanno una vera avventura, ma la quantità di elementi di azione e la perizia col pad che viene richiesta ne fanno un prodotto un po' particolare. La classe Capcom, la grafica, la coerenza e la qualità complessiva ne fanno un giocone.
N. giocatori: 1

92

DISCWORLD
(Sony)
MC, MS
Dalla fantasia di Terry Pratchett arriva un mondo di fantasia e di mistero. La grafica a fumetti rende onore allo

LE AVVENTURE ARCADE



Per rendere più chiaro l'approccio a questo Wanted è necessario parlare di un sottogenere delle moderne avventure. La cosiddetta 'contaminazione', spingendosi molto avanti, ha portato alla nascita di una nutrita schiera di prodotti ibridi fra le avventure e gli arcade, che nomiamo per chiarezza avventure arcade. Gli esponenti di maggior rilievo sono sicuramente Medievil e i Tomb Raider; l'intensità degli aspetti arcade di questi supera quella dei moderni titoli adventure, quali Resident Evil e Metal Gear Solid. L'accento è posto sempre sulla risoluzione di enigmi, ma la componente arcade è fondamentale: l'avventuriero classico rifuggirebbe simili prodotti nei quali la perizia con il pad è fondamentale. Gli stessi enigmi hanno natura non intellettuale ma di azione, nel senso che sono del tipo: salta a tempo su alcune piattaforme, oppure apri il cancello con una mossa particolare. E questo, per esempio, avvicina 'pericolosamente' Tomb Raider al genere platform. Inseriamo tali prodotti in questo Wanted e non in quello che tratta dei titoli arcade perché la componente di azione non è incoerente con la impostazione moderna che hanno le ultime avventure; inoltre, il sottofondo prevede sempre una trama che ha un'impronta e un peso tipicamente arcade. Per finire, rispetto a un platform o a un arcade, è adventure pure il ritmo del gameplay.



scanzonato plot cartoonesco. L'umorismo non cede mai il passo alla noia, e il gioco è fruibile anche dai non anglofoni perché i sottotitoli sono in italiano; la traduzione è buona e i giochi di parole che caratterizzano l'umorismo di Terry Pratchett rimangono quasi inalterati. L'accesso al disco, ahinoi, è decisamente lento.



Preparatevi a lunghe attese se volete godere delle spassose avventure dell'imbranato Rincewind.
N. giocatori: 1

80

DISCWORLD 2
(Psygnosis)
MC



Sequel delle avventure di Scuotivento, è sempre un'avventura punta-e-clicca godibile e divertente. L'accesso al disco rimane abbastanza lento. Peccato, perché è l'unico difetto di un gioco che presenta un plot davvero intrigante: il protagonista deve trovare nientemeno che la Morte, che ha deciso di 'scioperare'. Per riportarla al suo lavoro gli enigmi sono abbastanza complessi, e per questo l'avventura è sconsigliata agli avventurieri alle prime armi. La grafica invece è molto migliorata rispetto al precedente episodio e assomiglia, per definizione e ambientazione, a quella del mitico Dragon's Lair.
N. giocatori: 1

82

DISCWORLD NOIR
(GT Interactive)
MC, MS
Il Mondo Disco di Terry Pratchett ritorna su PlayStation; ritorna per la gioia di tutti gli avventurieri e anche per chi ama lo stile divertente e surreale del geniale scrittore.



In questa avventura classicamente punta e clicca non impersonate (come nei due precedenti episodi) i timidi panni di Scuotivento, ma siete Lewton, un investigatore.



La realizzazione tecnica è molto buona e sorregge una trama davvero vincente. Certo, potrebbe non piacere la presenza massiccia dei dialoghi (comunque sottotitolati in italiano) su cui si basa il gameplay.
N. giocatori: 1

90

DRACULA LA RESURREZIONE
(Index)
MC, DS
Un gioco davvero 'cinematografico', che sfrutta la grafica fissa e i FMV per ottenere un aspetto grafico di grande qualità. I movimenti sono scarsi (si tratta di schermate fisse unite da stacchi in FMV per dare continuità) e l'interazione è un po' blanda, ma l'atmosfera e la trama permettono di vivere una grande e intensa avventura. La struttura, da classica punta-e-clicca, lede un po' il coinvolgimento.
N. giocatori: 1

80

E

EGYPT
(Cryo)
MC, MS
Una bella avventura ambientata nell'Egitto dei faraoni. La ricostruzione storica è accurata, e la storia si dipana in modo interessante. Purtroppo gli enigmi presentati non sono molto difficili e questo, unito alla non eccessiva lunghezza, mina un po' la longevità. Rimane comunque un prodotto godibile (anche perché interamente localizzato in italiano), sul quale si può ritornare per consultare la ricca enciclopedia inserita nel CD.
N. giocatori: 1

75

EXCALIBUR 2255 AD
(Telstar)
MC
Avventura 3D con pochi puzzle e molta azione. I livelli sono brevi e relativamente semplici da portare a termine.



Il protagonista non è molto carismatico, e in definitiva risulta poco interessante impersonarlo e portarlo in giro per i dungeon; anzi, è abbastanza noioso. Invece sono molti i personaggi con cui interagire (ottanta!), ma purtroppo la loro IA è un po' scarsa e rendono poco godibile un prodotto che non ha molte frecce al suo arco.
N. giocatori: 1

55

F

FADE TO BLACK
(Electronic Arts)
MC



Grande gioco con molta atmosfera e momenti di thrilling con il famoso Conrad, già protagonista di Flashback, un'altra avventura (bidimensionale, apparsa sulle piattaforme a sedici bit). L'uscita in ritardo rispetto alla release su PC ne ha fatto un prodotto 'nato vecchio'. Peccato, perché i tredici livelli offrono un buon mix tra azione e riflessione e il gioco potrebbe interessare gli amanti delle avventure che mettono in secondo piano l'impatto cosmetico, effettivamente un po' scarso. Se vi riesce, provatelo: magari la bella azione, unita alla convenienza dell'edizione Platinum, possono renderlo un acquisto onesto.
N. giocatori: 1

76

FEAR EFFECT
(Eidos)
MC, DS
Giocone! L'ambientazione (un Oriente del futuro) ospita una trama eccezionale: dovete ritrovare la figlia di un boss della mala con gli occhi a mandorla.

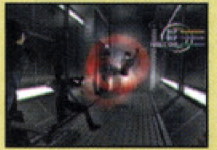


La storia prosegue tra colpi di scena e bellissime scoperte. Il sistema grafico è a schermate fisse, ma la grafica ha una forte personalità: assomiglia molto, per stile e colori cartoon, alle migliori produzioni manga (Ghost in the Shell e Akira). La giocabilità è molto buona e si mantiene sempre molto forte il desiderio di proseguire nella vicenda per raggiungere la fine e giungere alla soluzione dell'intricata vicenda. Straconsigliato a tutti i possessori di PlayStation.
N. giocatori: 1

95

G

GALERIANS
(Crave Entertainment)
MC, DS
Un grande gioco, un'avventura moderna che prende gli elementi ormai già stabiliti dai 'padri' (Resident Evil, Silent Hill...) e li spalma su una trama davvero avvincente. La storia prevede una serie di elementi dotati di poteri paranormali; in verità tutta la realizzazione ruota attorno ai poteri telecinetici, o maligni.



Le atmosfere, rese da una grafica fatta con schermate fisse, sono buie e cupe e sorreggono con coerenza la trama maligna. L'azione è equilibrata e costituisce un piacevole mix, a livello di gameplay, che è davvero un piacere. Ma, come sempre, sono la trama e le atmosfere che vi porteranno a giocare a Galerians...
N. giocatori: 1

89

H

HARD EDGE
(Sunsoft)
MC, DS
A metà tra Resident Evil e Metal Gear Solid: ecco la natura di questo valido prodotto che viene da un team di sviluppo non di prima qualità. Il sistema di inquadrature fisse è del capolavoro Capcom; da quello Konami prende invece l'esperienza da infiltrato e l'impostazione generale. Il gameplay è intrigante, basato su ricerca e su fasi arcade di combattimento. La grafica è molto convincente e il gioco ha una longevità di tutto rilievo. Anche la storia, importante in questo tipo di giochi, convince e intriga l'utente.



Un prodotto più che onesto, insomma!
N. giocatori: 1

88

HEART OF DARKNESS
(Ocean)
MC
Un ragazzino bigia la scuola per un nobile motivo: inseguire il cane scappato; purtroppo si trova coinvolto in un mare di guai. Arcade adventure bidimensionale, esteticamente eccellente, è in diretta concorrenza con la serie di Abe.



La brevità e la relativa facilità risultano gli unici punti deboli di un prodotto che offre un divertimento pur breve ma molto intenso.



Va sicuramente consigliato a quelli che giocano 'a schizzo', ovvero molto in fretta; al contrario, chi da un gioco vuole la longevità deve portarsi a casa le avventure di Abe e gli altri Mudokon.
N. giocatori: 1

79

K

KINGSLEY'S ADVENTURE
(Psygnosis)
MC, DS
Il motore grafico di Rascal (dettagliato ma 'clippeggiante') serve a questo Kingsley's Adventure per disegnare un intrigante mondo medieval-fantasy. La storia e l'ambientazione sono interessanti, ma la giocabilità imprecisa e alcuni difetti grafici (di gestione della telecamera, soprattutto) ne limitano un po' la fruibilità.



Si tratta di un giochino valido, che può intrigare

gli avventurieri alle prime armi che sono disposti a concedere qualcosa al rigore tecnico.
N. giocatori: 1

77

KOUDELKA
(SCEE)
MC, DS
Un prodotto che sembrava esplosivo e che, in sede di review, ha deluso davvero tutti...



La trama ruota attorno a Koudelka, una ragazzina che vive le sue avventure fronteggiando forze maligne. La tecnica è soddisfacente e la struttura, classica oltre ogni decenza, soffre di un ritmo esasperante, che vi farà scivolare le braccia. Gli scontri con le forze del male - tratteggiate in modo ridicolo - sono privi di interesse e l'atmosfera, graficamente ben sostenuta, va a farsi benedire.



Un gioco affatto divertente e coinvolgente. Peccato, anche per il tratteggio di Koudelka.
N. giocatori: 1

59

L

LITTLE BIG ADVENTURE
(Electronic Arts)
MC, MS
Buona conversione da PC, piattaforma sulla quale godeva di una grafica in alta risoluzione che non ha perduto molto nella trasposizione su PlayStation. Ha dalla sua una lunga durata di gioco e alcuni momenti di palpitante azione. Twinsen, che deve salvare il mondo dal cataclisma scatenato da Funfrock (avete davvero paura di un tizio che ha un nome così pacco?), ha un discreto appeal per una feature singolare: scegliete l'atteggiamento da avere con le persone, e questo influisce realmente sulla riuscita delle vostre azioni.
N. giocatori: 1

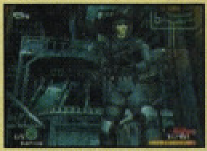
80

M

MEN IN BLACK
(Gremlin)
MC
Imitazione mal riuscita di Resident Evil, ha una buona grafica delle locazioni (che riprendono quelle del celebre film) ma offre una giocabilità un po' malaticcia. Come agenti speciali del Controllo Alieni dovete riportare ordine sulla Terra indossando i panni degli agenti in nero, utilizzando le armi del film e affrontando gli stessi orridi nemici.
N. giocatori: 1

45

METAL GEAR SOLID
(Konami)
MC, DS
Sotto alcuni, se non molti punti di vista, Metal Gear Solid è il più bel gioco mai uscito per la nostra beneamata PlayStation.



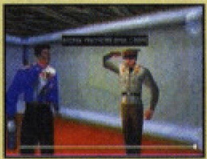
La trama vi vede infiltrati in una base nemica per liberare alcuni ostaggi, ma presto vi renderete conto che il mondo corre un grave rischio di minaccia atomica e che dovete intervenire.



La bella storia sorregge un gioco davvero sublime; il gameplay e i fatti che si succedono, infatti, avvolgono l'utente che si sente davvero protagonista e avanza nell'avventura con facilità e soddisfazione.
Il sistema di controllo è praticamente perfetto, e farete sempre e subito quello che serve. Le sequenze di intermezzo realizzate con la stessa grafica delle scene di azione contribuiscono a calare il giocatore nel plot. Purtroppo il gioco è un po' corto e lo finirete in fretta (anche perché, una volta accesa la Play, non la spegnerete più), ma è comunque un acquisto obbligato.
N. giocatori: 1

94

MISSION: IMPOSSIBLE
(Infogrames)
MC, DS



La trama di un buon film poteva ben servire per confezionare un prodotto valido; invece il gioco, riprendendo personaggi, ambientazioni e altro, si perde nel gameplay. Non si riesce bene a capire cosa fare, dove andare e come muoversi all'interno dei poco curati scenari.



La giocabilità è altrettanto precaria per via di una interfaccia insoddisfacente. La grafica, infine, si segnala per una piattezza totale. Peccato per l'idea e per il giocone che poteva essere, sfruttando i gadget tecnologici e un background vincente.
N. giocatori: 1

77

MYST
(Psygnosis)
MC, MS
Forse le sequenze in FMV sono troppo lunghe e lo spazio lasciato alla meditazione contrasta con lo spirito azionereccio dell'utente medio della PlayStation; eppure, se volete una bella avventura con enigmi e ostici e un'ottima atmosfera, allora Myst è il titolo che fa per voi.
N. giocatori: 1

76

O

ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE
(GT Interactive)
MC
La grafica bidimensionale di alto livello nasconde una meccanica complessa e compulsiva; guidate Abe nel suo tentativo di salvare il suo popolo attraverso millanta e millanta livelli pieni di enigmi da superare con l'ingegno. Si tratta di uno dei migliori esempi di avventura arcade, ed è realizzato con gran classe e cura dei particolari.



La quest procede bene e non frustra mai il giocatore, anzi al contrario lo gratifica e lo sprona a proseguire. Bello e intelligente, è un titolo tutto da giocare e da godere fino in fondo. Un vincente, senza dubbio.
N. giocatori: 1

92

ODDWORLD: ABE'S EXODDUS
(GT Interactive)
MC
La seconda puntata delle avventure di Abe lo sfigato riprendono i fatti del primo episodio (la guerra per salvare il proprio popolo, i Mudokon) ma, quel che è più importante, ricalca la meccanica di gioco vincente del primo episodio.



Ritroverete gli enigmi incontrati nel primo episodio, sui livelli qualitativi del quale fortunatamente si attesta. Un titolo geniale, dedicato a tutti quelli che a un gioco richiedono soprattutto la sostanza.
N. giocatori: 1

92

OVERBLOOD
(Electronic Arts)
MC
Horror futuristico dagli enigmi intelligenti che ne innalzano la giocabilità. Affrontate la minaccia che rischia di collassarvi all'interno della base spaziale; la grafica in 3D in tempo reale è uno dei suoi punti di forza. A tratti ricorda Fade to Black, pur mantenendo le atmosfere inquietanti alla Resident Evil. Un po' difficile, non è consigliato agli avventurieri in erba.
N. giocatori: 1

72

P

PARASITE EVE 2
(Squaresoft)
MC, DS
Mamma mia! Square ce la fa a pubblicare il seguito di una delle avventure più intriganti uscite per PSX; l'originale uscì solo NTSC, questo sequel ha ufficialmente raggiunto la vecchia Europa.



Per fortuna! Perché è un gioco stratosferico!! La grafica è spaziale, sfrutta le inquadrature fisse ma ogni tanto scrolla in maniera superba.



La trama prevede il ritorno dei mitocondri, ma questa volta siamo pronti ad accoglierli: l'FBI ha predisposto una squadra all'uopo! Il ritmo avvincente vi terrà incollati allo schermo, la giocabilità è ottima grazie a un impianto complesso ma comunque intuitivo. Un grande prodotto, davvero!
N. giocatori: 1

91

PAX CORPUS
(Infogrames)
MC
Versione per PlayStation di un bellissimo cartone animato trasmesso da MTV, ha una grafica fatta da poligoni 'puri' che replicano con sufficiente fedeltà il disegno originale. Nel complesso non rende giustizia all'originale, perché sembra una versione femminile imbruttita di Fade to Black.
N. giocatori: 1

35

R

RESIDENT EVIL
(Capcom)
MC



Per gli amanti dello splatter e dei film con zombie, ecco una scorpacciata di mostri schifidi da affrontare all'interno di una magione che sembra l'ambasciata dell'Inferno. Jill Valentine e Chris Redfield (uno dei due a scelta) affrontano enigmi all'interno della casa rappresentata con schermate fisse molto suggestive. Alti la tensione e l'interesse per un prodotto maiuscolo, di grande personalità e molto curato. Un must per tutti gli appassionati di avventure dirette, con un pizzico di azione e molti enigmi intelligenti.
N. giocatori: 1

92

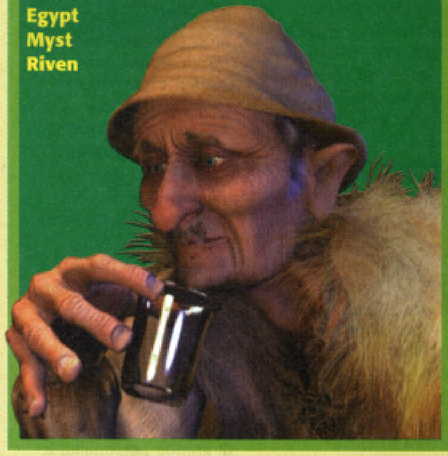
RESIDENT EVIL 2
(Capcom)
MCDue CD pieni di sangue e di zombie.

LE AVVENTURE PUNTA-E-CLICCA

Ma sono quelle punta-e-clicca le avventure vere, quelle dure e pure, quelle che hanno degli enigmi VERI al posto dei puzzle stupidi che ha Resident Evil (e che costituiscono una distorsione del concetto di 'enigma arcade')... Quelle in cui non devi trovare una chiave per entrare in un laboratorio, ma il camice e gli occhiali spessi, che dimostrino che sei uno scienziato... Ebbene, sono queste le avventure che i 'vecchi' ricordano; e che hanno la possibilità di giocare su PlayStation: la piccola grande scatoletta Sony offre diverse avventure vere, queste:



Atlantis
Broken Sword Shadow of the Templars
Broken Sword the smoking mirror
Cina
Discworld
Discworld 2
Discworld Noir
Dracula Resurrection
Egypt
Myst
Riven





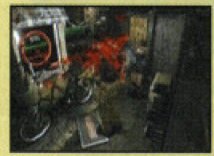
L'area di gioco si allarga all'intera cittadina, ma gli enigmi perdono in complessità. Inoltre, purtroppo, al giocatore sarà richiesto di attraversare più volte l'area di gioco per passare da un punto a un altro, e questo distrae dal ritmo dell'azione e spezza l'atmosfera. Rimane comunque una delle migliori avventure 'serie' ma non punta-e-clicca per PlayStation. Molto alta la longevità, perché è possibile rigiocare più volte usufruendo di nuove feature, come armi, vestiti e addirittura nuovi personaggi. Ottimo!
N. giocatori: 1

91

RESIDENT EVIL: DIRECTOR'S CUT
(Capcom)
MC
Si tratta della riedizione uncensored del primo episodio, con molte visuali differenti e nuovi e più brutti nemici. Ancora più atmosfera per un prodotto complessivamente superiore all'originale al quale si riferisce, è un acquisto obbligato per chi non ha il primo RE ma anche per chi ce l'ha e lo ha amato (e giocato) alla follia. Due volte must. Anzi, tre.
N. giocatori: 1

93

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS
(Capcom)
MC, DS



La terza puntata della pluridecorata serie di Resident Evil è probabilmente la migliore. Una nuova grafica, una trama 'utile' ai fini dell'intera 'vicenda Resident Evil', una giocabilità sempre puntuale... Impersonate la (bentornata!) Jill Valentine mentre cerca di fuggire dalla città di Raccoon City; il gioco narra eventi che precedono i fatti raccontati in Resident Evil 2.



La qualità della realizzazione è insuperabile e il gioco pullula dei tocchi di classe dell'importanza e bellezza dei quali ci siamo accorti giocando le release precedenti. Davvero imperdibile.
N. giocatori: 1

93

RIVEN
(Psygnosis)
MC
Seguito dell'appassionante Myst, nella trasposizione da PC a PlayStation perde un po' di sapore: il numero eccessivo di enigmi fa perdere un po' il senso dell'avventura, che si dipana su una trama molto interessante.
La assoluta mancanza di azione dovrebbe tener lontani da questo CD i giocatori che preferiscono l'azione al pensiero.
N. giocatori: 1

69

RONIN BLADE
(Konami)
MC, DS
Un grande gioco ambientato nel Giappone medievale. Una interessante trama fa partire l'azione che, portata avanti, permetterà alla storia di dipanarsi, avvincendo l'utente.



La fase arcade è ottima grazie alle movenze realistiche e convincenti dei due personaggi, che performano mosse e tirano fendenti con uno stile impeccabile.



Discutibile, ahimé, il sistema di inquadrature adottato: gli schemi fissi mal si prestano a un gioco siffatto.
N. giocatori: 1

87

S

SILENT HILL
(Konami)
MC



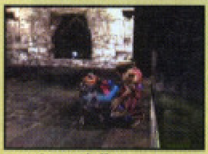
Avventura horror se ce n'è una, dotata di un'atmosfera davvero palpitante. Il bello di questo gioco è che le emozioni che trasmette non derivano dalla grafica (in 3D in tempo reale tipo Metal Gear Solid, l'altro hit di Konami di questo periodo) ma dall'atmosfera che il gioco comunica e che trasferisce dritta nel nostro cervello.



La trama vi vede alla ricerca di vostra figlia, scomparsa nella cittadina di Silent Hill. Troverete un paesaggio buio e deserto, e questo non è che l'inizio. Non vi rivelo nient'altro per non rovinarvi la sorpresa, ma voi fidatevi: comprate il titolo a occhi chiusi e non riapriteli se non volete morire di paura...
N. giocatori: 1

94

SOUL REAVER LEGACY OF KAIN
(Eidos)
MC, DS



Un gioco dalla grandissima atmosfera. È il seguito del GDR Blood Omen, da cui recupera la storia: siete Raziel e venite cacciati da Kain (protagonista del GDR prequel): ora cercate vendetta. Del primo episodio non prende altro: questo Soul Reaver è un'avventura in terza persona, con una grafica tridimensionale molto convincente. La trama cupa e livida è sorretta da un aspetto adeguato, fatto di tinte tenebrose. Il gameplay non è complesso, ma comunque rimane sempre vario e avvincente.



N. giocatori: 1

93

STAR WARS: PHANTOM MENACE
(Lucas)
MC, DS
Il primo gioco ispirato all'ultima pellicola ambientata nel mondo di Star Wars è un buon prodotto. Ricalcando la trama e soprattutto facendo sentire il giocatore all'interno del mondo di Star Wars, riesce nell'intento di intrigare.



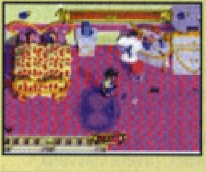
Purtroppo la qualità tecnica è perlomeno discutibile, e questo certamente sminuisce il valore complessivo del prodotto.



La buona longevità e l'atmosfera ne fanno un prodotto consigliato agli amanti della serie e a tutti quelli che, affascinati da un'idea vincente, possono sorvolare su una tecnica invero deludente.
N. giocatori: 1

88

SWAGMAN
(Eidos)
MC



Avventura in cui impersonate due bambini che devono affrontare sedici location distribuite in due universi paralleli al fine di sconfiggere il malvagissimo Swagman.



La struttura di gioco riprende quella delle vecchie avventure per computer a otto bit (Pijamarama, Atic Atac), con la ricerca di chiavi, oggetti e switch, oltre a qualche occasionale scontro con le terribili (mica tanto) creature generate dalla mente malata di Swagman il corrotto.
N. giocatori: 1

72

T

TENCHU

(SCEE)
MC, DS
Il primo vero stealth game: siete un ninja che si muove e colpisce in silenzio, con diverse missioni per portare a termine le quali dovrete far uso delle vostre tecniche e dei gadget a disposizione (tra cui un fenomenale gancio per raggiungere tetti e muri di cinta).



La grafica sfrutta un impianto alla Tomb Raider, ma la risoluzione e la fluidità sono migliorabili, così come la qualità delle figure poligonali raffiguranti il nemico.

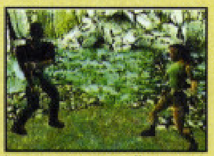


Ma l'atmosfera è molto bella e convincente e il gioco presenta un'intelligenza non comune. Comunque, un ottimo acquisto.
N. giocatori: 1

89

TOMB RAIDER

(Core Design)
MC
Il primo mitico capitolo delle avventure di Lara Croft, la tettona protagonista di uno dei giochi migliori mai usciti per PlayStation. Ambientato in caverne e templi abbandonati, il gioco vi permette di controllare le mosse dell'avventuriera: salti, scalate, spostamento di oggetti e interazione con leve e serrature.



Non mancano gli scontri a fuoco con animali o nemici in questo gioco, che ha segnato un'epoca per la dinamica ma anche per la protagonista, un efficace simbolo del girl power.
N. giocatori: 1

93

TOMB RAIDER 2

(Core Design)
MC



E fu il botto. Dopo il successo del primo episodio, Lara torna con i capelli legati in un'animata treccia e diverse vesti, scelte in base ai luoghi che si troverà a esplorare: dal Tibet a un relitto sommerso, passando per l'italianissima Venezia.



Nuove armi e oggetti (tra tutti il bengala che illumina, con un notevole effetto, le locazioni più buie) per un sequel con qualche elemento arcade di troppo: la componente avventurosa passa un po' in secondo piano e i Lara-fan nel loro piccolo 's'ingazzeno'.
N. giocatori: 1

91

TOMB RAIDER 3

(Core Design)
MC, DS



Alla terza puntata delle sue avventure Lara si presenta con due nuove (no! Non puppe!) mosse: uno scatto e un'arrapante passo accucciato. È così pronta per affrontare nuove insidie in giro per il mondo. Peraltro, la successione dei luoghi da vistare dopo un prologo in India è a discrezione del giocatore.

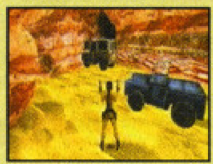


Passaggi suggestivi e tanti enigmi, alcuni dei quali un po' infami, arricchiscono un gameplay che abbandonando la componente arcade del secondo episodio riconducono il gioco a un adventure più autentico. Bello ma non ...issimo.
N. giocatori: 1

89

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

(Eidos Interactive)
MC, DS



Una grafica rinnovata di grande effetto e una notevole 'concentrazione' degli enigmi sono alla base del successo di questo gioco. Successo meritato, dal momento che questo episodio numero quattro ha saputo rinnovarsi nel gameplay, offrendo nuove azioni ben implementate e una struttura moderna, in grado di far reggere il confronto con i titoli arcade che ne costituiscono gli indiretti concorrenti. Chiudono un bel quadro tanti elementi, da una trama ben congegnata a una efficace ambientazione, da una longevità notevole (i livelli sono oltre quaranta!) a un gameplay intrigante e facilmente fruibile grazie alla buona giocabilità.



Vario e intrigante, è certo un acquisto obbligato per tutti coloro che, delle avventure moderne, amano la sostanza e gli enigmi soprattutto arcade.
N. giocatori: 1

92

TOMB RAIDER CHRONICLES

(Eidos)
MC, DS
Lara è morta. Lara è morta??? Ebbene, quello che temevamo alla fine del quarto episodio è confermato dalle immagini dell'intro in cui i genitori di Lara depositano fiori ai piedi della statua. Una riunione di famiglia serve per ricordare le sue passate avventure... ed è così che cominciamo a giocare: sulla base dei racconti veniamo introdotti nei vari livelli.



La giocabilità è sempre la stessa, non ci sono nemmeno nuove mosse. Il gameplay è diverso, varia nei quattro mondi che compongono il gioco: abbiamo un'avventura classica, un livello tutta azione, un'altro in cui conta l'abilità con i salti, un altro ancora in cui è accentuata l'esperienza stealth. Lo spirito archeologico lascia il posto alla varietà; è onesto da giocare, tecnicamente conosce nuovi miglioramenti (ma il motore grafico ha bisogno ormai di una riscrittura, non di aggiornamenti).
N. giocatori: 1

87

TREASURES OF THE DEEP

(Hasbro)
MC
Avventura subacquea con molte armi a disposizione e missioni studiate con attenzione. L'ambientazione sottomarina crea qualche problema a causa dell'eccessivo realismo (l'acqua rallenta l'azione in modo sì realistico ma anche esasperante!).



Dieci livelli e diversi quadri segreti, all'esplorazione di famose aree sottomarine come il triangolo delle Bermude o la fossa delle Marianne.
N. giocatori: 1

70

U

URBAN CHAOS

(Eidos)
MC, DS



Eh! Urban Chaos è proprio un gran bel giochino... Gode di una ambientazione avvincente, futuristica quanto basta per essere credibilissima e insieme impalpabile e incredibile... Siete in una città del futuro, molto *Strange Days*, e impersonate un poliziotto (che invero è una donna, ma non aspettatevi Lara Croft perché D'Arci è più brutta di Woopi Goldberg...) intento a contenere la criminalità.



Il gioco si suddivide in missioni articolate e avvincenti; il gameplay è evoluto e si avvantaggia di una grande libertà di movimento, ma il sistema di controllo è complesso e risponde un po' tardi e anche maluccio. La grafica, poi, è proprio brutta, irrimediabilmente brutta. Ma il gioco è comunque intrigante.
N. giocatori: 1

88

V

VAGRANT STORY

(Squaresoft)
MC, DS



La Square si dimostra prima anche qui: regina indiscussa dei GDR, allarga il suo raggio di predominanza anche al genere degli adventure, con Parasite Eve e poi con questo Vagrant Story, uno dei giochi più avvincenti e affascinanti usciti per PSX. Siete Ashley Riot, vivete una avventura di demoni e spettri per liberare una città. L'atomsfera è eccezionale, la grafica in real 3D è da panico! Non capisco perché il gioco non abbia avuto successo... forse per via dei combattimenti che non sono in real time e che subiscono una certa influenza da GDR (con tanti numerini level up e altre diffuse sciocchezzuole), cosa che in effetti stona un po' con l'impostazione di arcade adventure.
N. giocatori: 1

94

DI CHRISTIAN PETTINI E MASSIMILIANO TIRENDI

PRIMA PARTE

Fear Effect 2: Retro Helix

Vi piace Retro Helix, vero? Vi piacciono le scenette sexy tra le due protagoniste? E allora gustatevele tutte, grazie a questa bella prima parte della soluzione. Buona lettura!



L'ACQUEDOTTO

Si inizia con una serie di filmati non interattivi che ci ripresentano i nostri antieroi provenienti dal primo Fear Effect: **Deke**, **Glas** e **Hana... Jin**, che vedemmo l' ultima volta quando un elicottero la spiattellò completamente su Hong Kong, parlerà ad Hana dei suoi obiettivi: mentre questi vi verranno presentati, tentate di ricordare le immagini che Jin vi mostra, potranno servirvi in seguito. Dopo incontrerete **Rain**. Vi troverete in un **corridoio**; seguitela (c'è un **keypad** qui sul muro, ma non usatelo prima della seconda volta che riattraversate il gioco). Quando la raggiungete, Rain vi dirà quello che dovete fare: avviare un vicino **generatore**. Prendete la porta **sinistra**, scendete giù nel corridoio. Una porta laterale non può essere aperta ancora per un po', un'altra vi conduce a una piccola stanza con una **grata rossa** sul pavimento; comunque per adesso ignoratele entrambe. Continuate a scendere finché non sentite dei **rumori metallici**: il monitor del cuore di Hana si attiverà. Estraete un'arma (a proposito, prendetevi un momento per ammirare il **Croftpack** di Hana). Girate attorno all'**angolo** per fare la vostra prima conoscenza con i **Fixer**. In questa situazione raccomando di usare lo **shotgun** per farli schiantare uno dopo l' altro; otterrete da questi utilissime munizioni per la pistola.

NEMICO: FIXER

I Fixers possono essere straordinariamente pericolosi, sebbene siano dominabili con un pò di pratica. L'**EMP** può abilmente annientare molti di loro, così come il **fucile d'assalto**. Fate attenzione: i **Fixer verdi** possiedono il gatling gun, i **blu** si lasciano cadere dal soffitto mentre i **Fixers rossi**, che fanno rotolare potenti granate verso di voi, sono anche i più longevi e questo può dare ulteriori fastidi (nel modo 'hard' i fixers rossi aumentano seppur di poco le caratteristiche di resistenza rispetto al modo 'normal')

C'è una **porta chiusa** al centro di questa stanza. Notate che il lettore keycard vicino è **giallo**: non potete ancora aprirla, ma non preoccupatevi. C'è un EMP nascosto in una buia alcova alla **destra** della porta; scendete giù dal corridoio alla **destra** della porta e andate avanti oltrepassando una **grata**; dopo il cutscene, prendete il **Gancio di Metallo**. Tornati indietro sulla **rampa**, passate il save point e la porta aperta nel corridoio. Usate il Gancio di Metallo sulla **grata** ottenendo così la **Keycard gialla**. Tornate indietro alla **porta gialla** (quella dove avete lottato con i Fixer) e usatela sul lettore: vi troverete nella stanza del **generatore**. Discendete la scala e usate la **leva** del generatore: Rain vi dirà di tornare alla sala principale. Quando avrete attivato il generatore, arriveranno due Fixer e, appena camminerete verso di loro, un altro si lascerà cadere dal **soffitto**; usate l'EMP per stordirli poi, mentre sono storditi, finiteli a colpi di pistola finché non esplodono.
Tornate nella sala principale: la **porta** verrà chiusa in faccia ad Hana. Rain dice ad Hana di premere l'**interruttore** e vi guarda mentre tornate indietro verso il generatore. Sul vostro percorso troverete un altro Fixer che vi aspetta nella sala sulla **rampa** da cui vi rotolano allegramente contro diverse **granate**: EMPalatelo spudoratamente dall' angolino e poi usate le **pistole** per finire il lavoro.
C'è un altro Fixer pronto a cadere dal soffitto nella stanza con la **porta gialla**, quindi tenete pronto lo shotgun e annientatelo all'istante. Usate di nuovo la Keycard gialla, scendete per la **scala** e agite sull'**interruttore** del generatore. Quando tutto è stato fatto vi ritroverete a giocare nei panni di **Rain**.
Comincerete in un lungo corridoio con un **save point** alla **sinistra** di Rain. I **getti di vapore** si scagliano lungo il percorso, ma oltrepassarli dovrebbe essere facile; equipaggiatevi con lo shotgun prima di uscire. Il difficile viene quando vi trovate tra due Fixer appena uscite dalla stanza: andate subito sulla **sinistra**, colpite il Fixer con due colpi di shotgun ed eliminate poi il secondo. La **porta grigia** presente conduce a un vicolo cieco, così girate l'**angolo** e scendete lungo la **scala**; qui troverete un altro **save point** e un altra porta.
Questa locazione è percorsa da **piattaforme** d'acciaio idrauliche che si muovono lentamente e per questo sono facilmente superabili. Nel corridoio successivo si trova un Fixer e un Uzi invisibile in cima a una **cassa** vicina. Manco a dirlo, distruggete il primo e afferrate l'altro (potreste fare anche il contrario, ma non so quanto vi converrebbe...) e andate diritto verso la **porta**; intanto preparate il fucile d'assalto (l'Assault Rifle: in inglese è più suggestivo, no?!?).
Ci sono quattro Fixer e un **tecnico** spaventato in questa stanza. Il tecnico e tutti quelli del suo tipo in questo livello non vi faranno male, a meno che non gli spariate. Per non colpirlo dovreste sparare direttamente al **Fixer** di fronte, appena entrati; ora smettete di sparare perché l'obiettivo in primo piano è il tecnico. Aspettate che fugga, poi attaccate i Fixer uno a uno appena



sopraggiungono dalla **destra** (potete fare tutto questo senza prendere un colpo se siete veloci e violenti).

NEMICO: TECNICI

Sempre presenti nel gioco come il prezzemolo, i tecnici sono generalmente innocui a meno che non siano colpiti per primi: solo allora correranno amorevolmente verso di voi cercando di farvi tanti bei buchetti con la loro **pistola**. I Tecnici sono deboli e se eliminati lasciano tante cose utili; però, a lungo andare, potrebbe essere più utile lasciarli vivi. Più che altro, eliminarli è una gran seccatura, diciamocelo francamente.

Ci sono due ulteriori **porte** in questa stanza, una su ciascun lato della grande **macchina grigia**. Attraversate prima quella sulla **destra**: qui non potete fare ancora niente di particolare se non **salvare il gioco**. Ritornate alla stanza e prendete adesso la porta a **sinistra**, dove troverete due Fixer facilmente sopprimibili con l'Assault Rifle o l'Uzi. Questa porta a sinistra vi conduce verso un **computer** distrutto, quindi inutilizzabile al momento. Comunque, nelle altre stanze, potete usare il **flash disk** su quella che riconoscete come la console di sicurezza che Jin vi ha mostrato; sfortunatamente, possiede una bella sorpresina al suo interno...

ENIGMA: GAS TRAP

In questo enigma dovrete manipolare i **pulsanti** per comporre i numeri **80** e **86** premendo solamente **sei bottoni**, e non solo: dovrete fare tutto questo in **tre** minuti o Rain verrà 'gasata' a morte. Dedurre quello che dovete fare è il primo ostacolo; una volta capito, tutto diventa abbastanza semplice (e vincerete anche il tanto agognato Mongolino d'Oro).

Risposte:

80: 1, 2, 3, 4, c, d

86: 1, 3, 4, a, c, d

(Confrontando questi codici con altri amici ho scoperto che essi funzionano solo per me. Ne deduco che questo enigma presenta soluzioni multiple, comunque rimane quello più facile all' interno del gioco).

Se risolvete l'enigma la porta si aprirà e potrete anche programmare il vostro Flash Disk coi **codici di sicurezza**.

Tornate indietro alla stanza principale ed entrate nella porta sulla **destra**. Salvate di nuovo il gioco e prendete la porta sulla **sinistra** (ricordatevi che qui la porta sulla **destra** richiede una combinazione numerica). Prima, tutte queste porte erano chiuse ma risolvendo l'enigma si è aperta una di loro: i prossimi obiettivi sono proprio là dentro. Prendete nota del Fixer schiacciato per terra in questo corridoio, più tardi tornerà utile. Eliminate il Fixer che vi stava aspettando e aprite la porta: c'è un **tecnico**, ma come al solito non fategli niente e lui non vi toccherà. Usate la **console incandescente** per risolvere il vostro prossimo enigma.

ENIGMA: CONSOLE DI SICUREZZA

La legenda per questo enigma è nell'angolo superiore alla vostra **destra** e i codici alfabetici sono sul **lato destro** della macchina. Quando troverete una **password**, immettetela nel sistema e premete l'**interruttore grigio** sulla destra: avrete bisogno di metterli in un certo ordine per risolvere l'enigma. Fate attenzione ai **colori** sul lato **sinistro** della macchina, ai tre keypads e al colore della **luce lampeggiante** in cima. I keypads sono sistemati in base al colore: mettete in **blu** il primo, attivatelo, poi ripetete il processo col **giallo** e col **rosso**; dovreste vedere la sbarra in cima riempirsi mentre immettete i codici. I codici, in ordine di entrata, dovrebbero essere **31452**, **45123** e **23451**; la risoluzione attiverà una macchina nella stanza con la **piattaforma incavata**. Accendete il computer fuoriuso che avete visto prima e attivate la console vicina.

ENIGMA: SISTEMA DI CONTROLLO

La fila superiore di numeri è positiva e quella inferiore è negativa... ma questo non importa... Il trucco dell'enigma è che potrete scegliere numeri dalla fila in basso evidenziandoli e premendo **X**, poi evidenziate lo spazio tra numeri sulla cima e premete di nuovo **X** per registrare il numero.

La risposta: Fila alta: **2, 5, 10, 13**.

Fila bassa: **1**.

Risolvere questo enigma prosciuga la **passerella** sommersa. Tornerete indietro da **Hana** e, a questo punto, salvate il gioco. Attraverso l'idrovia trovate un falso **videotape** sul terreno e una **porta**. Camminate in avanti un pezzo, fino a quando la porta non si apre, poi voltatevi rapidamente e correte indietro attraverso il **ponte** al vostro punto di partenza. I ratti cadranno nell'acqua o correranno frettolasamente e potrete procedere con sicurezza. Prendete il **Videotape A**. C'è un Fixer nell'angolo facilmente eliminabile, e due tecnici tremanti. Passate attraverso la prima **porta** che vedete e prendete il **Pistone** del Fixer dalla sua carcassa. C'è anche un Uzi nascosto nel piccolo mucchio di barili. Uscite nel **corridoio** per trovare il passaggio bloccato da un muro di vapore. Per liberarvene dovrete risolvere un altro enigma.

ENIGMA: STEAM VENT

Come frequentemente accade, c'è un indizio per questo enigma sul **muro opposto**. Fate attenzione al **numero di linee** mancanti su ciascun grafico e al loro colore. Notate anche che i misuratori sulla console sono circondati da linee di **colori accoppiati**. Collegate, da sinistra a destra, il numero di linee su ciascun grafico aggiustando i colori. Se non avete capito, ecco la soluzione: **5 blu, 4 blu, 3 giallo, 2 giallo**.

Alla fine del corridoio, Hana incontrerà un altro tecnico che le





darà un frammento di **Specchio** e una **Keycard verde**. Hana radiotrasmette con Rain, ma improvvisamente perdono contatto. Ritornate indietro da Rain ancora nella stanza del controllo, tirate fuori l'Assault Rifle e uscite . C'è solo un Fixer pronto a essere distrutto, ma cose di maggiore malaugurio si stanno scagliando sul vostro destino infame. Nella **sala-salvataggio** troverete un altro Fixer, ma il vero guaio c'è se avete lasciato il tecnico vivo, per cui andatevene via da lui, poi salvate di nuovo il gioco. Nel laboratorio distrutto andate diritto al **primo piano**, attorno ai barili. Appena arrivati al fondo della stanza, comincerà una sequenza non interattiva, rappresentando un grande mutante con un grande **pezzo di tubo**. Urgh... attenti al pezzo di tubo... Questi comincerà a lottare; scaricategli un clip del fucile: in questo modo lo renderete inutile alla società. Ritornate con Hana e salite la **scala** vicina: c'è un **ingranaggio** su un ragazzo morto in cima alla scala; prendetelo e usate la **Keycard verde** per aprire la porta vicina. Vi troverete nella seconda sala di fianco alla porta che non avevate potuto aprire prima: ritornate alla sala principale e ora passate attraverso la porta alla vostra **destra**; state attenti, un Fixer penzolante (cominciano a somigliare a babbuini, 'sti Fixer) è arrivato mentre eravate via. Sul ponte prima sommerso, attaccate il Babbu... ehm... il Fixer prima di discendere la scala, afferrate la **chiave** dalla salma e uscite attraverso l'altra porta. Ritornate nella stanza dei **getti di vapore** (il che significa che c'è il save point vicino); vi sono due Fixer penzolanti da combattere, ma ormai vi dovrebbe essere facile



polverizzarli... fin qui ne avete triturati a dozzine... Passato il **corridoio**, vi trovate davanti due Fixer di cui uno penzola felicemente riproponendo le gesta di Tarzan. Il laboratorio distrutto è di nuovo vuoto, e qui usate l'**ingranaggio** sulla grande macchina grigia: questo attiverà un Fixer sopra al **primo corridoio**. Ciò significa che dovrete sgambare per tornare indietro e distruggerlo. Salvate il gioco lungo la strada; il corridoio con la **piattaforma di metallo** è davvero piuttosto difficile quando tentate di tornare indietro attraversandolo dall'altro lato... Ci sarà un Fixer fuori dal laboratorio, e un altro Fixer granatiere nella sala principale. Quando avrete distrutto il Fixer recentemente attivato, otterrete dalla carcassa una **Batteria**: prendetela e tornate indietro al **laboratorio**. Prendete la porta del laboratorio alla **sinistra** della macchina. Due Fixer penzolanti stanno aspettando nell'atrio; andate alla stanza alla fine di questa sala (quella con il computer fuori uso) e distruggete il Fixer al suo interno. Il simpaticone lascerà cadere il **videotape B**; usate il Computer e Hana inserirà automaticamente i videotape **A** e **B**.
Il videotape A non è veramente rilevante, ma il B possiede una combinazione del keypad, quindi trascrivetela!!!!
Ritornate al laboratorio e fuori dalla porta sulla **destra**. Salvate il gioco e immettete la combinazione del **videotape B** nella porta bloccata. State attento al Fixer penzolante di guardia. Ci sono altri due Fixer granatieri che aspettano sulla piattaforma superiore. Sotto la rampa Hana vedrà una folla di Fixer (ahò, ma questi qui stanno da tutte le parti! Che strazio!!) che riparano un'area di lavoro, e rifiuterà di avvicinarsi ancora. Attuate allora un piano di distrazione: quindi, tornate alla **piattaforma superiore** e uscite attraverso la porta da cui sei entrato. Potrete usare qualche cosa sul **barile**: il **Blasting Cup**. Hana vi dice che ha bisogno di nascondersi prima che i Fixer sopraggiungano, così chinate la testa nel **pertugio buio** lì vicino e aspettate i Fixer. Appena finito tutto strisciate fuori dalla porta, trovandovi a combattere con un gruppetto di quattro Fixer; distruggeteli subito così come farete con l'ultima sentinella della piattaforma inferiore, e prendete il **chip** dalla scrivania; quindi tornate indietro. Avrete così ottenuto tutti i pezzi di cui avete bisogno per riparare quel Fixer rotto che Rain vide precedentemente. Anadate là distruggendo i Fixer che tenteranno di fermarvi e usate la **Fixer Head Key** sul Fixer distrutto. Collegate i chip al fondo dello schermo con le prese adatte e si riattiverà, poi si accascerà definitivamente dopo avere riparato la vicina porta.
C'è un tecnico solitario sull'altro lato della porta, lasciatelo stare e salvate il gioco. Discendete la **scala** e vedraete un tizio legato a una **piattaforma circolare** sull'altro lato della stanza. Indovinate chi è: avete vinto un mappamondo! È Rain.

BOSS: SPOOKY

Chiamatelo come volete: è grande, ha una grande arma da fuoco e questo è quanto. Spooky è apparentemente immune agli attacchi provenienti da armi piccole ma non è, comunque, immune all'**elettricità**. Tirate fuori il fucile d'assalto e iniziate a sparare: avrete bisogno di stabilire una posizione in cui il vostro potere di fuoco spedirà Spooky nell'acqua (una cartuccia di munizione sarà sufficiente a spedirlo dall'altra parte della stanza). Fate questo **tre volte** e il ragazzo è fritto.

Dopo aver massacrato Spooky, tornate da **Rain** che vi dirà che Spooky ha fissato **bombe** dappertutto, e aprirà due porte. Avete due minuti per fare il lavoro; tornate indietro e 'usate' le bombe. In una stanza c'è un tecnico spaventato e nell'altra un Fixer. Tornate al covo di Spooky, salvate di nuovo. Discendete la **scala**, e Spooky romperà un po' le scatoline. **Hana** fa scaturire un'esplosione che coinvolgerà anche il nostro caro nemico, ed

entrambe le donne si getteranno attraverso la porta più vicina. Quando ottenete il controllo di Hana, cominciate a correre; quando raggiungerete la fine del tunnel con Rain, premete il **bottone tringolare** per aprire la porta. Correte, correte e correte ancora. Appena sfuggita all'esplosione, Hana si metterà a fare quello che gli riesce meglio...

giocato col **Quick draw** spento, spegnetelo adesso. Fate attenzione alla nuova selezione di oggetti, incluso il **Braccialetto d'argento V.I.P.** e il **Vestito di Hana**. Nello stage ci sono tre piani: il primo non ha nulla di interessante eccetto la **scala mobile,** il secondo livello ha il **bagno delle donne** (un altro save point), quello degli **uomini** (al momento inaccessibile), gli **elevatori** e una **sbarra aperta**. Al terzo piano un **tappeto rosso** conduce a una speciale porta sorvegliata. Al secondo piano, sulla **destra** della rampa, c'è un ragazzo in smoking: muovetevi verso di lui per colpirlo. Tornate indietro e il **Grande Tom** avrà un **Filled Glass** per voi; Hana lo prenderà. Dirigetevi sopra, camminate sul tappeto rosso; avrete una breve conversazione con un benefattore misterioso

IL LABIRINTO DI PALMETTO



Comincerete questa parte con il controllo di **Rain**. Salvate il gioco, uscite fuori e vi ritroverete a osservare una **guardia** di schiena. Strisciategli dietro e uccidetelo, poi stendete le due guardie vicine e otterrete un **Uzi** e due relative munizioni. Andate avanti, attorno all'**angolo**, e scendete lungo la rampa. C'è una grossa cascata di cui dovreste tener conto, ma non prima di aver ucciso le **cinque guardie** che vedete (se state bassi, loro perderanno l'iniziativa di attacco nei vostri confronti). Una rampa vicina conduce nel **Labirinto di Palmetto**. Dirigetevi lì e fate attenzione alle due guardie su entrambi i lati della fine della rampa, ma anche all'altra che si trova alla svolta che conduce al Labirinto di Palmetto. Tutti sono particolarmente fessi, così che potrete utilizzare il **coltello** risparmiando un po' di munizioni.

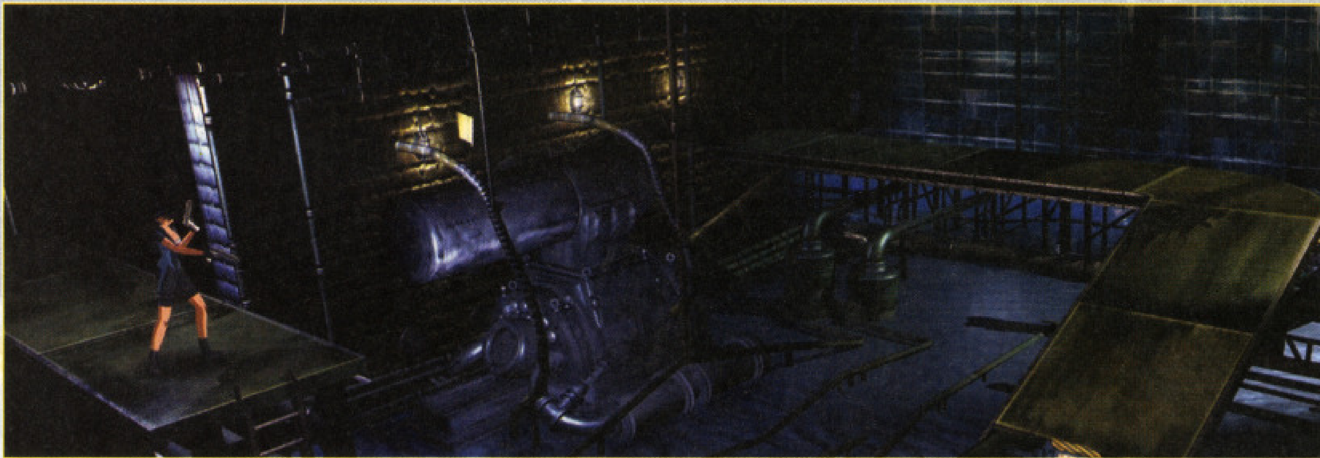
C'è una guardia all'inizio del Labirinto: 'uzzolatela' e poi strisciate cautamente. Se il **monitor del cuore** di Rain si attiva, vuol dire che una guardia sta entrando nello schermo. Aspettatela, poi fatela volatilizzare. Il Labirinto è notevolmente facile da percorrere, così che non ci dovrebbero essere molti problemi. Ci sono **due aree** nel labirinto dove sono presenti delle **piazzette rosse** seguite da una sezione di **muro**. Se vi avvicinate a queste, una **porta segreta** si aprirà. La prima volta che aprirete la porta Rain farà notare la presenza di guardie su una piccola 'isola' nel labirinto, così come una **bandiera** vicino. Potrete ottenere un nuovo **bonus** mentre state guardando fuori da questa porta, ma non sparate ancora. Tornate indietro nel labirinto e cercate una **seconda porta segreta.** Rain radiotrasmetterà con Hana, e questa le dirà di far fuori le guardie. Cos'avete nell'inventario che potrebbe aiutarvi a far fuori le guardie da quella distanza? Usate lo **Sniper mode** (la modalità cecchino, insomma... però in inglese è più *cool*). Rain distruggerà entrambe le guardie, poi tornate indietro alla prima porta segreta e sparate alla **bandiera**. Rain girerà nell'isola. Un **interruttore** sul muro eleverà una rampa al Labirinto. Il **Jin's Package** è nell' isola vicina: interagendo con lui comincerà un filmato.



THE LIFE OF THE PARTY

Salvate il gioco. Le guardie in quest'area sono innocue finché non le toccherete: se lo farete, sarà game over. Se non avete già

AREA SOLUZIONI



e riceverete una **Campana** e un **Braccialetto d'oro V.I.P.** Siete felici, eh? Confessatelo! Usate il braccialetto sulle **guardie**, che adesso vi faranno passare. Ora dovreste tornare indietro al **bagno delle donne** e salvare il gioco. Attentamente, fatevi strada attraverso le guardie. Dott. **Liu Gyen** è il ragazzo in giacca bianca: usate su di lui il vetro e lasciate l'area V.I.P: avrete guadagnato un esemplare di **capelli** e un **vetro vuoto**. Ora, dopo il filmatino, riprendete il controllo di Rain. Tornate al labirinto di Palmetto utilizzando la rampa appena aperta. Una volta là, guardatevi un pò attorno; c'è qualche guardia da combattere e c'è anche una **ruota** sul muro: cercatela, c'è, è da qualche parte. Usate la ruota per fermare la **cascata**, e apparirà una scala che vi porta dritti fuori dal labirinto di Palmetto per la strada da dove siete venuti. Ci saranno un pò di guardie nel Labirinto e un altro gruppetto di **tre** idioti appena fuori, tutti pronti per essere accoltellati a morte. Un ragazzo sta aspettando alla cascata, ma non costituisce affatto un grosso problema. Preparate l'**Arco Taser** e salite per la scala. Tre guardie stanno aspettando solo voi dentro questa porta: colpite quella più vicina con l'Arco Taser e la freccia rimbalzerà su tutti e tre; tenete premuto il pulsante **X** finché non sono tutti per terra. Fico, eh? Altro che le Magnum di Lara Croft... Hana sì che sa il fatto suo... Usate la **Maintenance Keycard** per passare attraverso la porta. C'è un save point nella prossima stanza, e un ragazzo è in piedi oltre quella. Usate il **Flash Disk** sul computer nel muro sinistro per il primo di una serie di tre enigmi.

ENIGMA: SERRATURA GEOMETRICA

Qui dovete modellare il **simbolo destro** per farlo somigliare al sinistro; potete scegliere in quale direzione lo estenderete, con il pad. **X** determinerà la vostra scelta; come sempre, premendo il **Triangolo** si porrà fine all'enigma

Legenda:
S = Su
G = giù
R = sinistra
D = destra
- = Nessun cambiamento

Modo normale:
#1: G, S, G, S, G, S, G, S
#2: S, G, S, G, S, G, S, G
#3: S, S, S, S, G, S, S, S
#4: G, G, S, G, G, G, S, G
#5: G, D, G, G, G, D, G, D
#6: G, S, S, D, G, S, G, S

Modo hard:
#1: S, G, S, G, S, G, S, G
#2: G, D, G, R, G, D, G, L
#3: G, S, S, D, D, S, R, S
#4: D, S, D, G, -, G, R, S
#5: S, R, S, G, -, D, -, S
#6: D, G, R, S, -, R, D, S

Risolvendo questo enigma si aprirà il sistema di mantenimento. Andate nella stanza successiva e usate il **pannello del controllo**.

ENIGMA

Ascoltate Rain. Avrete bisogno di usare quei pezzi per preparare un circuito che comincia al **punto blu** sul lato **sinistro**. Il gioco non vi dice che potete selezionare un pezzo, allora ruotatelo con **Cerchio** e **Quadrato**. Il gioco non vi dice molte cose, il gioco... è un grande zattone. Fondamentalmente avete bisogno di cominciare e finire un circuito col punto blu. Il vostro circuito non può connettersi a nessun altro pezzo del tavolo e deve essere ridotta la tensione **a zero**. Saprete di aver messo correttamente un pezzo quando sentirete il suono 'bloop' e la **caduta di tensione**. Qui c'è la soluzione dell'enigma per voi disgraziati scansafatiche. Che diavolo vi comprate a fare i giochi, se poi leggete la soluzione fatta da qualcun altro??? Considerate il piano del circuito come una griglia, così:

1 2 3 4 5 6 7 8
A - - - - - - - -
B - - - - - - - -
C - - - - - - - -
D - - - - - - - -
E - - - - - - - -

Mettete i **Connettori diritti** a: B4, C1, C3, C7, D8, E5.
Mettete i **Connettori angolari** a: A6, B2, B5, D4, E4, E7, E8.
Mettete **Riga a T** a: C2.
Ruotate sempre questi pezzi, così che si possano connettere con quelli attorno a loro. Dovreste sentire un 'bloop' ogni volta che metterete accuratamente un pezzo; questo calerà la tensione di uno. Quando la tensione è **a zero**, premete il bottone di **OK**. Risolvere questo enigma imbesuirà la sorveglianza del video. Andate alla prossima stanza e usate il **groviglio di fili** sotto il banco degli schermi.

ENIGMA: FUSEBOX

Ascoltate Rain. La chiave, qui, è di riordinare le **bacchette colorate** così che loro siano uguali al modello mostrato alla base nella **parte sinistra** del grafico. Comunque, dovrete riordinare i **fusibili**, così le bacchette possono essere mosse nel primo posto. Dovete organizzare i fusibili così che le **postazioni colorate** che collegano le bacchette che state provando a scambiare non abbiano fusibili in esse. Per esempio (meno male, perché non ci avevate capito un cappero, vero?!?): se volete cambiare la bacchetta **blu** e **bianca**, scambiate i fusibili attorno così che gli **astucci** dei fusibili blu e bianco in cima e in fondo al fusebox non siano occupati. Le piccole scintille di elettricità su entrambe le bacchette blu e bianche scompariranno, e Rain potrà prenderle e muoverle
Una volta che avete dedotto quella parte, l'enigma sarà già risolto. Dovete solo muovere i fusibili giusti e riordinare le bacchette. Metteteci un po' di impegno, io ci metto... le pizzette.
Rain radiotrasmetterà con Hana. Non potete usare la porta in questa stanza: molte guardie vi aspettano dietro di essa, così tornate per la strada che avete fatto. C'è una guardia nuova in ciascuna stanza; accoltellate tutti quanti e muovetevi cautamente (otterrete la **Bridge Control Card** dal primo di questi poveretti). Entrate nella stanza **in cima alla rampa** equipaggiati con il vostro coltello ancora intriso di sangue. Potete uccidere silenziosamente il primo, mettervi tra le mani l'Uzi e uccidere il successivo malcapitato. Strisciate e sparate indietro sulla strada di ritorno attraverso il Labirinto di Palmetto, nel mezzo di un'orda fresca di guardie. Avete potuto osservare prima un **pannello di controllo** con cui al momento non potevate fare niente. Una volta nel Labirinto, dirigetevi verso il primo pannello segreto, e discendete la rampa. Usate la **Bridge Control Card** sul pannello e il gioco è fatto



UN CORPO A CORPO NELL'ELEVATORE

Hana vi ha detto che avete bisogno di catturare una guardia di sicurezza e usare il loro accesso per prendere il controllo di un **elevatore**. La prima cosa che noterete è che la stanza degli uomini non è al momento controllata; andateci dentro. Strisciate cautamente verso il ragazzo nella zona posteriore della stanza (ahem). Usatelo. Quando finisce il FMV otterrete l'**Elevator Keycard**. Andate agli elevatori dal bagno delle donne al secondo piano e usate la **chiave** sull'elevatore. Controllerete Hana. Andate allo stesso elevatore ed entrateci. Utilizzate Rain e camminate oltre la **telecamera di sicurezza** nell'angolo. Usate il vostro vestito: la scena che arriva non degenererà proprio in porno, ma...

MATCHMAKER

Qui è dove l'**Arco Taser** comincia a rendersi utile per davvero. I vostri avversari in questo stage sono **Acrobati giallini** (problemi al fegato?) con un'insolita capacità di schivare i proiettili; e i **Catseyes**, che si trascinano pigramente verso di voi per esplodervi addosso. Catseyes brava gente... L'Arco Taser immobilizzerà e danneggerà molti avversari lasciandovi sfuggire a orde di nemici con il minimo rischio. Fate attenzione, comunque: un Catseye fuori uso rappresenta ancora una minaccia finché il corpo non esplode. Cominciate controllando l'amore mio, **Hana**. Salvate il gioco, poi andate avanti e salite la **scala** sul lato dell'asta dell'**elevatore**, e cominciate a salire quando potete. Hana si prenderà cura del resto; poi cambierete personaggio. Come Rain, equipaggiatevi con l'Arco Taser e dirigetevi verso la porta alla vostra **destra**. Mettete fuori uso l'acrobata presente col Taser appena si gira verso di voi; possiede la **Biohazard Keycard**. Uscite fuori dalla sala anteriore attraverso la **skyway** (salvate il gioco), e usate la Biohazard Keycard per aprire quella dannata porta. Due ulteriori acrobati sono pronti a morire. L'unica porta aperta in questa stanza è quella sulla **sinistra**. Andate al **bozzolo lampeggiante** sul muro e usatelo. Rain si cambierà d'abito... Prendete un momento per riconsiderare il vostro inventario. Avete perso tutte le armi, sostituite con i **Plasma Wrists** molto meno utili. Avete ancora il **Flash Disc** e un **Blasting Cup**, ma avete guadagnato una **Video Room Keycard** e una **Bypass Keycard**. Ricordatevi quello che la donna vestita di verde disse nel cutscene: le stanze non necessarie sono state bloccate e tutti i **codici** sono stati cambiati. Da qui in poi questa diviene una missione furtiva. Corpo di mille Solid Snake!!! Se lanciate un'arma sulle donne **vestite di giallo**, loro risponderanno a tono in maniera migliore della vostra, per cui è più facile e più sicuro fingere che loro non esistano. Tornate alla sala principale e prendete la porta sulla **destra**. In questo atrio c'è una sola porta bloccata con **sei cifre** su di essa: scrivetevele. Ora tornate indietro attraverso la **sala principale**, nel corridoio sulla **destra** dove avete preso la Biohazard Keycard; la vostra Video Room Keycard aprirà la porta sulla **sinistra**. Andate alla console con tutti gli **schermi** e immettete le cifre che avete visto prima. Si attiverà il sistema di archivi, e dovrete risolvere un enigma relativamente facile.



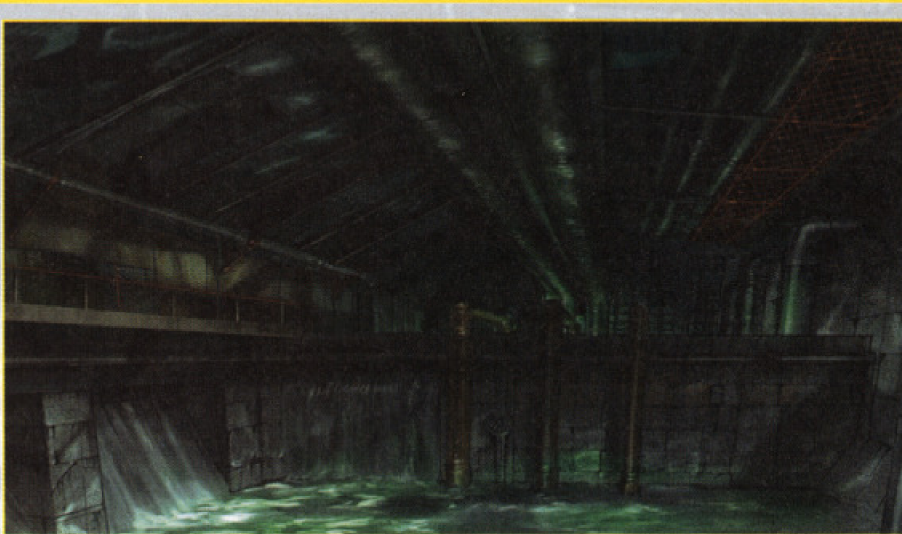


ENIGMA: LABIRINTO VIDEO

Fate attenzione alla direzione nella quale le **frecce** sono rivolte. Quando premete il **control pad** rilascerete il vostro marcatore nel labirinto; mandatelo sulla **destra**, dovrebbe scorrere nelle corsie esterne del labirinto. Quando arriva alla corsia superiore, mandate il marcatore **giù** due volte, attraverso due ulteriori corsie, e appena passa sul **punto rosso** mandatelo di nuovo **giù**. Questa è una prova del vostro tempismo (nel modo **hard** l'enigma è molto più veloce, ma la sostanza rimane sempre la solita). Quando risolverete questo enigma attiverete gli **schermi di sicurezza**. Ci sono **nove** schermi qui: sette sono insignificanti, ma il sesto e il nono presentano indizi preziosi. Il sesto mostra qualcuno che inserisce il codice alla porta nella sala successiva **4615207** e il nono mostra la soluzione al successivo enigma. Lasciate la Video Room, andate alla sala antistante e attraversate la sala alla prossima porta. In questo corridoio inserite il codice nel keypad ed entrate nel **laboratorio**; non c'è niente qui al momento, solo acrobati insospettabili: così li lasciate stare. Usate la **Bypass Keycard** per entrare nella stanza successiva: in questo laboratorio usate il Flash Disk sullo schermo incandescente **rosso**. Sfortunatamente, i codici sono stati cambiati.



AREA SOLUZIONI





ENIGMA: ALLINEAMENTO CODICE

Avete ancora il codice. Riordinate le cifre del codice allo stesso modo di come erano sul monitor della Video Room. In ordine, considerando che la fessura è 1 e il fondo è 6:

4: 3 posto
2: 5 posto
B: 6 posto
3: 2 posto
D: 6 posto
Un: 4 posto

Per ulteriori chiarificazioni:

- - - - - -
- - - 3 - -
4 - - - - -
- - - - - A
- 2 - - - -
- - B - D -

Ordinate le lettere in questa maniera. Quando avrete completato lo schema sentirete una **campana**. A problema risolto, Rain radiotrasmetterà ad Hana che vuole una cosa.

ENIGMA: MOTION SENSOR

Hana ha **30 secondi** per trovare una soluzione a questa trappola o sarà eliminata. Sapete: se fossi Hana, non lascerei la casa senza una siringa di **atropina**. Correte attraverso la stanza, alla porta sul lato destro, e colpite il **pannello** che trovate sul muro: si spegneranno i **sensori di movimento** e faranno esplodere fusebox in un'altra stanza. Prima di lasciare questa stanza, afferrate la **Dispersion Canister** dal contatore e tirate fuori l'Arco Taser; c'è un acrobata qui. Eliminatelo, raccogliete la **Security Keycard** che ha lasciato cadere e salvate. Uscite attraverso la porta alla **sinistra**, eliminate un altro acrobata e usate la Security Keycard per attraversare la porta alla fine di questa sala. Usate il fusebox in questa stanza e cambiate il **fusibile** allo slot in cima. Potete anche entrare nella stanza destra di questa sala e trovare un indizio prezioso su un **computer**. Ricordatevi come le varie parti del Dna interagiscono tra loro e ricordatevi anche con quali **colori** sono identificate. Ora tornate indietro e uscite attraverso la porta sulla destra. Hana comincerà a camminare su di un ponte; avrete il vostro primo incontro con un **Catseyes**: preparate l'Arco Taser e ricordatevi di stare attenti alle loro esplosioni. Nella stanza successiva, due Catseyes stanno proteggendo una scatola di Razzi, un EMP, un gruppetto di scatole fiammeggianti e due porte. La porta sulla sinistra, che deve essere aperta col vostro Blasting Cup, presenta interessanti premi al suo interno: un **SS 2000** e un **RL 480**. Un Catseye e un acrobata stanno proteggendoli, ma con un piccolo tocco dell'Arco Taser porrete fine alle loro misere esistenze. Attraverso l'altra porta, due Catseyes stanno proteggendo il primo dei quattro laboratori che dovrete visitare. Eliminateli e usate l'**Hair Simple** sul computer che Jin ti mostrò ottenendo così la **Genetic ID Card**. Tornate indietro per salvare il gioco, anadate nuovamente a cambiare il **fusibile**, questa volta lo slot in basso, e usate la Security Keycard per penetrare attraverso la porta alla sinistra della stanza del **fusibile**. Eliminate gli acrobati che vedete e usa l'ID Card Genetic sulla porta alla fine della sala. Questa stanza sembra abbastanza sicura, ma noterete che Hana subirà un danno se fa più di un paio di passi in avanti. Usate la **Dispersion Canister** per rivelare un corridoio percorso da laser **infrarossi.** Questo è il corridoio più facile del suo tipo nel gioco, con periodi al sicuro abbastanza lunghi e molto spazio per stare in piedi. Una volta che arrivate dall'altro lato, agite sulla porta. Hana lascerà il posto a Rain. Nei panni di Rain, lasciate la stanza di sicurezza. Una console che normalmente è scura nell'altra parte dell'ufficio è adesso accesa. Usatela per far uscire Hana dalla sua postazione: ritornerete a controllare Hana. Attraverso la porta ora aperta, e poi attraverso la successiva porta sulla **destra**, vi ritroverete in una piccola stanza con un oggetto di forma cilindrica nell'angolo e un Catseye. Lobotomizzate il Catseye e usate l'E.L.P. sulla **porta d'acciaio** pesante: otterrete il **Centrifuge Tubes**. Ora voltatevi e usate questi sul cilindro per ricevere i **Purified Tubes**. Tornate per la strada da cui siete venuti; dovrete cambiare il fusibile per l'ultima volta. Nella stanza del fusibile mettetelo nello slot mediano, poi tornate nella stanza oscura dove avete cominciato il livello. Eliminate un paio di sentinelle Catseyes e guardatevi attorno alla ricerca di un oggetto che potete usare nell'angolo lontano della stanza. Quando lo trovate usate i Purified Tubes su di esso: otterrete in questo modo la **Gland Blot G**, **Blood Blot A**, la **Nucleus Blot T** e la **Cell Blot C**. Ognuna di queste diapositive è di colore diverso, e avete visto **quattro computer** con screensavers di quei quattro colori in vari punti di questo piano. È tempo di fare un piccolo passo indietro. Trovate di nuovo quei computer (uno è in questa



stanza, uno è nella stanza con la striscia di **DNA**, uno nel **laboratorio** dove hai fatto l'ID Card Genetic, e l' ultimo è nel laboratorio appena passata la stanza dei **laser infrarossi**) e usate l'appropriato Blot su di loro. Riceverete quattro dischi: **Adenina, Cytosina, Guanina** e **Thymina**. State molto attenti: come al solito i nemici ripopoleranno lo stage mentre vi appresterete a continuare l'avventura. Una brutta imboscata vi sta aspettando appena ritornate attraverso il **ponte** dal **computer giallo**, dove due acrobati e un Catseye vogliono farvi una bella festicciola. Raccomando di utilizzare l'SS 2000 per far fuori tutto ciò di esistente nel raggio di 50 m. Una volta presi i quattro dischi, andate alla stanza con la **centrifuga** e passate attraverso l'ultima porta che non avete utilizzato. Vi ritroverete nella **stanza del codice DNA** insieme a un Catseyes innocuo. Usate il **DNA Code Disc** sul computer in questa stanza per l'ultimo enigma che dovrà risolvere Hana in questa missione.

ENIGMA: SEQUENZA DI DNA

Ricordatevi come i **colori** della striscia erano interscambiati: il **rosso** sempre legato al **giallo**, il **blu** sempre legato al **verde**. Per risolvere l' enigma accoppiate i vostri pezzi pronti agli spazi vuoti nella sequenza di DNA. Ci sarà da perdere un po' di tempo, ma è facile.

ARMA DI DISTRUZIONE DELLA MASSA

Ora prenderete il controllo di **Rain**. Avbrete bisogno di una distrazione, che fortunatamente si presenterà. Andate fuori dalla sala principale, e indietro attraverso la porta **Biohazard**. Ricordate quel grande e luccicante bottone rosso con il quale nulla avete potuto? Bene: usatelo. Verrete introdotti nella stanza sulla **destra** dove prima non eravate potuti entrare. Andate sulla donna vestita di verde, e lei vi consegnerà qualcosa. Dopo che vi condurrà nella **camera di contenimento**, salvate il gioco. Esplosivi! Usate il **Blasting Cup** sulla finestra. Rain soffierà un buco nel vetro e dopo controllerete **Hana**. A questo punto gli acrobati sapranno che siete un impostore. Bella scoperta! Dei veri geni!! Tenete pronto il **Plasma Wrists** e uscite fuori sparando. Tre acrobati sono nella stanza del laboratorio e non moriranno facilmente, ma con un po' di fortuna potrete uscire da questo gran casino. Sulla strada per il prossimo save point, dovrete annientare una squadra composta da Catseye e acrobati, come pure farete con i due acrobati e i due Catseyes nella volta della **sala principale**. Finalmente, ci sono tre acrobati fuori sul ponte.

Queste tre stanze sono l'ultima sfida seria di questa missione. I Catseyes non sono una vera minaccia, ma lo stesso non si può dire per gli acrobati. L'**Evasion Roll** potrebbe essere utile qui, sebbene ranicchiarsi non sia molto appropriato. Continuate a provarci ed eventualmente fatelo al save point sul **ponte**. Appena lo attraverserete correte e non fermatevi per niente e nessuno; una sorta di **persiana** comincerà a chiudersi mentre correte verso la sala anteriore, per cui SBRIGATEVI!!!!. Sull'altro lato della porta vi ritroverete in bella compagnia.

Boss: Spooky 2 – La vendemmia...

Oh oh, **Spooky** è tornato e questa volta ha scoperto la bellezza delle armi da fuoco! È molto lento e ingombrante, ma possiede un'arma da fuoco veramente notevole. Vi può attaccare con scariche di proiettoloni dal fucile o con i razzi. Se aveste una delle vostre solite armi il nostro mattacchione non sarebbe un problema, ma tutto ciò che possedete è il **Plasma Wrists**, e questo sicuramente non vi renderà la vita facile. OK: tenete premuto **R2** appena inizia il combattimento e immediatamente sparate su Spooky col Plasma Wrists. Lui non vi toccherà col suo armamentario, e quando cade in ginocchio alzatevi e correte oltre. Quando tornerà in piedi, giratevi rapidamente, inginocchiatevi, indietreggiate e sparategli. Lui farà un pò di danno con la sua mitragliatrice, ma i suoi razzi mancheranno facilmente il bersaglio. Nel momento che cadrà flaccido per terra la missione sarà completata (peccato, mi cominciava a stare simpatico 'sto Spooky).





"NO ONE EVER GOES THERE"

Una volta passato il filmatino, quando otterrete il pieno controllo di voi stessi, prendete il **Marcatore Genetico** dal ragazzo morto sul pavimento. Ora c'è una scena d'intermezzo, dopo che avrete permesso a Deke di superare la propria esplosione. Dopo che avrete fatto questo, **Deke** fa una pausa per vestirsi come Crocodile Dundee e si incontra col ragazzo cinese... Quando il cutscene finisce vi ritrovate nei bassifondi e con somma gioia noterete dei mutanti che brulicano lì attorno.

NEMICO: MUTANTI DEL TEMPIO

I mutanti sono molto tenaci e molto lenti. Loro sono di solito riuniti in gruppi di due o tre, rendendovi in questo modo il combattimento più difficile; la cosa buona è che rilasciano un vasto assortimento di oggetti e munizioni. In luoghi chiusi usate lo **shotgun**, mentre in un lungo raggio utilizzate quello che preferite. È una buona idea usare armi come le **pistole** e l'**Uzi** sui mutanti, così potrte farvi una buona scorta di munizioni per il rifle e lo shotgun

I **cannoni manuali** di Deke sono il vostro asso nella manica per questo stage. Dovreste essere capaci di far schiantare i nemici senza grossi problemi finché starete a una buona distanza da loro. Uno dei primi mutanti che ucciderete vi rilascerà la **Machine Key.** Andate attraverso la prossima porta che vedete e dirigetevi sulla **sinistra** di quest'area per trovare un **autocarro** massiccio. Andate alla porta successiva, dove troverete il gasolio. Salvate il gioco, poi andate verso l'autocarro. Usate il combustibile sul **serbatoio della benzina**, salite la scala vicina e usate la **Chiave della Macchina** sul cruscotto, permettendo così l'accensione dell'autocarro. Dal lato del cratere che ha ingoiato il vostro nuovo autocarro potrete trovare un **RL 480** nascosto, che disporrei per Hana o Glas. Tenendo a bada il costante fiume di mutanti che cadono dal cielo, passate per la porta più vicina: dentro dovrete combattere con tre mutanti, uno dei quali vi regalerà un RL 480 e un altro una Elevator Lock Key. Due delle tre porte qui presenti sono chiuse; sparate alla serratura dell'altra con l'arma, e ripetete la cosa dall'altra parte. Entrerete nella stanza dell'elevatore, dove manderete via i mutanti. Usate adesso la **Elevator Lock Key** sul vicino elevatore e salite.

Siete tornati fuori. Ignorate i due mutanti suicidi, e occupatevi delle due **porte del dragone** in questa area. Entrambe le porte possiedono un 'comitato di benvenuto' costituito da tre mutanti, ma ciascuna porta ha anche un'antica manovella. La porta rossa conduce alla **Manovella d'Oro**; la porta d'oro alla **Manovella Rossa**. Usate le Manovelle sui rispettivi **dragoni**, e la porta presente tra le due porte dei rettiloni si aprirà. La stanza successiva presenta un save point e due porte: la prima che vedrete è a vicolo cieco sebbene ci sia una **pistola** nascosta nell'angolo **destro**. Dovete rendere inutili al mondo ancora due mutanti appena vi dirigete per l'altra porta, e una volta fattolo uno di loro la chiuderà dietro di voi.

NEMICO: I PRETI

È tempo che vi dica cosa finalmente penso dei preti: inanzitutto somigliano ai **Servants**



of Oblivion di Turok 3, sono facili da scansare e non li vedrete molto spesso, ma devo ancora trovare un'arma che possa veramente disintegrare questi individui. Mica per niente, la userei pure nella vita reale... Loro balzano indietro quando li colpisci con il **fucile**, ed è questa la vostra migliore tattica per sconfiggerli.
Quando andrete alla porta in fondo alla stanza otterrete un altro gradevole **solfanello**, e perderete il controllo di Deke. Dopo un filmato che vede come protagonista Glas, Hana arriva al **Tempio di Xi'an.** Comincerete con lei dallo stesso vicolo cieco che avete visto un momento fa con Deke. Adesso, se volete, afferrate la **pistola**. Non potete ancora aprire la porta che Deke ha attraversato, così tornate indietro verso l'**elevatore**. In fondo all'asta dell'elevatore un mutante morto vi cederà generosamente la Archeology Key. Tornando nella stanza con le due porte chiuse, l'**Archeology Key** aprirà quella più vicina ad Hana. All'interno vi sono due preti da tenere opportunamente a bada con qualche colpetto (di arma, s'intende); poi afferrate un RL 480 e il secondo segmento di specchio, ottenendo così uno **specchio** completo. Questa è la vostra chiave per la porta attraversata da Deke, così tornate indietro e apritela.
Evitate il trio di preti con la tattica intelligente di correre in **linea retta**, e uscite dalla porta: vi ritroverete in uno stretto **tunnel minerario,** e già che ci siete 'spiezzate' i mutanti che trovate. Vi scambierete in **Deke** per eliminare il gruppetto di nemici (cambiate la sua arma più veloce che potete), poi prendete la porta sul lato **sinistro** dello schermo.
Dovete uccidere ancora uno o due mutanti, ma un cutscene attende dietro alla porta sulla cima della **rampa**. Deke, Hana e Glas si incontrano, e Glas dà due **Bendaggi** ad Hana. Dopo un'interruzione potete finalmente giocare come **Glas**.
Otterrete solamente un'arma, il **chaingun**, ed è abbastanza. Eliminate tutto ciò che trovate sulla strada per distruggere quello strano mech. Nel frattempo Hana prende il posto di Deke. Dovete lottare con alcuni mutanti; tenetili a bada e dirigetevi sulla più alta delle due **scale**. Nella stanza successiva Rain si mostra appena in tempo e ne riprenderete il controllo.
C'è un'altra pistola che sta lì a destra di Rain: afferratela e andate giù nel tunnel. Serpeggiate ripercorrendo i passi di Hana, 'raddrizzando' i mutanti che si lasciano cadere dal soffitto a intervalli regolari. Il punto d'incontro in cima alle scale presenta un save point; dei tre mutanti che lo proteggono, due di loro vi faranno avere un **RL 480**. Se volete il 'lieto fine' recuperatene uno anche per Rain. Avrete visto nello stesso tunnel una **porta chiusa laterale** quando siete passati di qui come Deke. Andateci, scendete e poi risalite le **scale** attraversando la porta dove troverete **Deke**; poi riprendete il controllo di quel sudicione di **Glas**.
Siete caduti nel **cortile** dall'elevatore, ma delle macerie stanno bloccando la strada per le porte del dragone. Conducete l'elevatore **in basso** e salvate il gioco. Tornate all'area dove Deke ha distrutto il suo autocarro, e un vecchio uomo vi offre la **Storage Room Key.** Questa chiave aprirà l'ultima delle porte chiuse da queste parti, così voltatevi rapidamente ignorando i mutanti e partite tenendo comunque pronto all'azione lo shotgun.
Nella stanza del deposito incontrerete due mutanti: fateli fuori rapidamente e afferrate i Razzi e l'RL 480 che lasciano cadere. Un fascio di **dinamite** è su un barile nell'angolo superiore alla vostra **destra**: prendetelo. Tornate indietro alla salma del vecchio robottino e usate la dinamite sul **muro** vicino. State attenti: l'esplosione potrebbe farvi la bua. Avrete così libera la strada per la **porta del dragone**; andate attraverso la porta centrale, salvate e fate balzellare i pretacci. Quando arrivate alla stanza dove Hana ha raggiunto Deke, Hana vi aiuterà a lottare con un gruppetto di mutanti. Quando avrete finito, otterrete un numero ridicolo di **rocket shells** e cartucce per il fucile.
Ci vediamo il mese prossimo... Datemi tempo di finire il gioco che vi dico per filo e per segno quello che dovrete fare!



Tutti i giochi



Arcade

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Aironauts	PP	2/Feb 00	66
Army Men	PP	8/Ago 99	57
Army Men World War Land Sea Air	PP	12/Dic 00	35
Batman of the Future: return of Joker	PP	2/Feb 01	36
Casper 2	PP	3/Mar 01	62
Centipede	PP	4/Apr 00	44
Chicken Run	PP	1/Gen 01	36
Crash Bash	PI	11/Nov 00	62
Crash Bash	PG	12/Dic 00	24
Dan Gun	IM	8/Ago 00	61
Gauntlet Legends	PP	6/Giu 00	56
Grand Theft Auto London	PP	7/Lug 99	52
Grand Theft Auto 2	PG	1/Gen 00	30
La carica dei 102	PP	4/Apr 01	55
La sirenetta 2	PP	3/Mar 01	51
Metal Slug X	PP	3/Mar 01	66
Miss Pacman	PP	1/Gen 01	66
Mortal Kombat Special Forces	PP	12/Dic 00	66
Pong	PP	1/Gen 00	51
Rampage 2	PI	5/Mag 99	63
Rat Attack	PP	12/Dic 99	62
Running Wild	PP	3/Mar 99	26
Sheep	PP	1/Gen 01	34
Strider 2000	IM	6/Giu 00	58
Strider 2	PP	4/Apr 01	40
Tank Racer	PI	3/Mar 99	62
Tank Racer	PP	6/Giu 99	42
The adventure of Little Ralph	IM	11/Nov 99	64
The Mission	PP	2/Feb 01	38
Toy Story 2	PP	3 Mar 00	67
Trap Runner	PP	9/Sett 99	36
007 - The World is Not Enough	PG	1/Gen 01	20

Avventura

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
A sangue freddo	PI	6/Giu 00	70
Chaos Break	PP	1/Gen 01	67
Chase The Express	PI	6/Giu 00	74
Chase The Express	PG	8/Ago 00	32
Chase the Express	AS	10/Ott 00	78
Countdown Vampires	IM	11/Nov 00	60
Crusader of Might and Magic	PP	5/Mag 00	54
Discworld Noir	PG	2/Feb 00	26
Dracula - La resurrezione	PP	7/Lugl 00	40
Evil Dead	PP	4/Apr 01	44
Fear Effect	PG	3/Mar 00	12
Fear Effect	AS	4/Apr 00	84
Galerians	PI	5/Mag 00	70
Galerians	PG	7/Lug 00	26
Guardian of Darkness	PP	11/Nov 99	36
Hard Edge	PG	6/Giu 99	30
Hard Edge	AS	9/Sett 99	84
Kingsley	PI	8/Ago 99	77
Kingsley	PP	1/Gen 00	62
La mummia	PP	1/Gen 01	38
Metal Gear Solid	PI	1/Gen 99	69
Metal Gear Solid	PS	3/Mar 99	43
Metal Gear Solid	PG	4/Apr 99	22
Metal Gear Solid Special Missions	PP	1/Gen 00	34
Metal Gear Solid	CL	9/Sett 00	56
Mission: Impossible	PI	10/Ott 99	62
Mission: Impossible	PP	12/Dic 99	56
Nightmare Creatures 2	PP	6/Giu 00	42
Ninja: Shadow of D.	PP	1/Gen 99	24
Overblood 2	PP	12/Dic 99	54
Parasite Eve	IM	6/Giu 99	62
Parasite Eve 2	IM	5/Mag 00	66
Parasite Eve 2	PI	8/Ago 00	62
Parasite Eve 2	PG	9/Sett 00	20
Parasite Eve 2	AS	9/Sett 00	74
Rainbow Six	PI	7/Lug 99	60
Rainbow Six	PP	1/Gen 00	38
Resident Evil 2	CL	10/Ott 99	56
Resident Evil 3 Nemesis	IM	2/ Feb 00	68
Resident Evil Nemesis	PG	3/Mar 00	26
Ronin Blade	PP	3/Mar 00	60



Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Rugrats	PP	1/Gen 01	58
Shogun Assassin	IM	7/Lug 99	66
Syphon Filter	IM	4/Apr 99	60
Syphon Filter	AS	5/Mag 99	80
Syphon Filter	PG	7/Lug 99	42
Syphon Filter 2	PI	3/Mar 00	80
Syphon Filter 2	PG	4/Apr 00	30
Syphon Filter 2	AS	5/Mag 00	84
Shadow Man	PP	10/Dic 99	30
Silent Hill	IM	4/Apr 99	66
Silent Hill	AS	6/Giu 99	80
Silent Hill PAL	PG	10/Ott 99	24
Spyro the Dragon	PP	1/Gen 99	16
Star Wars: La minaccia fantasma	PS	9/Sett99	10
Tenchu: Stealth Assassin	PP	1/Gen 99	28
Tomb Raider 3	PG	1/Gen 99	46
Tomb Raider 3	AS	2/Feb 99	84
Tomb Raider 3	AS	3/Mar 99	78
Tomb Raider: the Last Revelation	PI	11/Nov 99	72
Tomb Raider IV	PG	12/Dic 99	24
Tomb Raider Chronicles	PG	12/Dic 00	12
Tomb Raider Chronicles	AS	1/Gen 01	86
Tomb Raider Chronicles	AS	2/Feb 01	82
Urban Chaos	PG	5/Mag 00	16
Urban Chaos	AS	6/Giu 00	84
Vagrant Story	PI	7/Lugl 00	58
Vagrant Story	PG	8/Ago 00	28
Vagrant Story	AS	8/Ago 00	78
Vampire Hunter D	PI	4/Apr 00	69
Wild Arms	PP	3/Mar 99	28
Xena: Warrior Princess	PP	2/Feb 00	61

Avventura Punta e Clicca

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Atlantis	PP	3/Mar 99	57
Cina	PP	4/Apr 00	45
Egypt 1156 A.C.	PP	3/Mar 99	56
Juggernaut	IM	5/Mag 00	64
The X-Files	PP	8/Ago 99	36

Azione

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Action Man 2	PP	3/Mar 01	42
Akuji the Heartless	PG	3/Mar 99	16
Alone in the Dark 4	PI	4/Apr 01	22
Ape Escape	PI	6/Giu 99	54
Ape Escape	PG	7/Lug 99	26
Army Men Air Attack	PP	4/Apr 00	52
Asterix e Obelix contro Cesare	PP	3/Mar 00	70
Attack of the Saucerman	PP	8/Ago 99	62
C12	PI	3/Mar 01	68
Danger Girl	PP	1/Gen 01	28
Die Hard 2	PI	3/Mar 00	74
Die Hard Trilogy 2	PG	4/Apr 00	20
Dino Crisis	PI	9/Sett 99	72
Dino Crisis	PG	12/Dic 99	28
Dino Crisis	AS	2/Feb 00	80
Dino Crisis 2	PG	11/Nov 00	20
Dinosauri	PP	1/Gen 01	76
Dragon Valor	PI	8/Ago 00	65
Dragon Valor	PP	10/Ott 00	38
Fighting Force 2	PG	1/Gen 00	16
Legacy of Kain	PI	3/Mar 99	64
Legacy of Kain (update)	PI	6/Giu 99	58
Legacy of Kain: Soul Reaver	PG	7/Lug 99	30
Legacy of Kain: Soul Reaver	AS	10/Ott 99	74
Legacy of Kain: Soul Reaver	AS	11/Nov 99	82
Medievil	CL	11/Nov 99	54
MediEvil 2	PI	3/Mar 00	78
MediEvil 2	PG	5/Mag 00	12
Medievil 2	AS	7/Lugl 00	76
ONI	PS2	3/Mar 01	32
Operation Winback	PS2	4/Apr 01	64
Spec Ops	PP	1/Gen 01	76
Spider-Man	PI	6/Giu 00	66





Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Spider Man	PG	10/Ott 00	16
T'ai Fu	PI	1/Gen 99	68
T'ai Fu	PG	3/Mar 99	12
Tenchu	PP	1/Gen 99	28
Tenchu 2	IM	4/Apr 00	56
Tenchu 2	PI	9/Sett 00	60
Tenchu 2	PP	11/Nov 00	42
Terracon	PI	7/Lugl 00	64
The Grinch	PP	1/Gen 01	59
007 Tomorrow Never Dies	PI	6/Giu 99	60
007 Tomorrow Never Dies	PP	1/Gen 00	12

Giochi di ruolo

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Alundra 2	PP	7/Lugl 00	42
Blaze & Blade	PP	6/Giu 99	39
Evergrace	PS2	4/Apr 01	63
Final Fantasy VIII	ART	2/Feb 99	64
Final Fantasy VII	CL	9/Sett 99	56
Final Fantasy VIII	PS	10/Ott 99	40
Final Fantasy VIII	AS	12/Dic 99	76
Final Fantasy VIII	AS	1/Gen 00	76
Final Fantasy Anthology	IM	4/Apr 00	65
Final Fantasy IX	IM	10/Ott 00	56
Final Fantasy IX	PS	1/Gen 01	51
Final Fantasy IX	PG	3/Mar 01	28
Final Fantasy IX	AS	3/Mar 01	86
Final Fantasy IX	AS	4/Apr 01	82
Darkstone	PP	3/Mar 01	54
Grandia	PP	9/Sett 00	48
Grandstream Saga	PP	5/Mag 99	50
Guardian's Crusade	PI	4/Apr 99	51
Guardian's Crusade	PP	5/Mag 99	52
Jade Cocoon: story of the Tamamayu	PI	10/Ott 99	64
Koudelka	PP	10/Ott 00	40
Legend of Dragoon	PI	11/Nov 00	64
Legend of Dragoon	PP	1/Gen 01	24
Legend of Legaia	PI	4/Apr 99	49
Legend of Legaia	PP	7/Lugl 00	38
Monkey Hero	PI	4/Apr 99	59
Saga Frontier 2	PP	6/Giu 00	36
Shadow Madness	IM	8/Ago 99	68
Shadow Madness	PP	2/Feb 00	45
Star Ocean	PP	1/Gen 00	68
Suikoden 2	PP	11/Nov 00	63
Vandal Hearts 2	PI	7/Lug 00	42
Vandal Hearts 2	PP	8/Ago 00	42
Xenogears	IM	6/Giu 99	66

Picchiaduro

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Blade	PG	2/Feb 01	20
Bloodlines	PP	4/Apr 99	34
Bloody Roar 2	IM	5/Mag 99	72
Boombots	PP	5/Mag 00	56
Capcom Generations	PP	11/Nov 99	32
Darkstalkers 3	PP	5/Mag 99	46
Dead or Alive 2	PS2	12/Dic 00	50
Destrega	PP	6/Giu 99	46
Ehrgeiz	IM	3/Mar 99	71
Ehrgeiz	PP	5/Mag 00	38
Evil Zone	PG	6/Giu 99	24
Evil Zone	AS	7/Lug 99	84
Fatal Fury	PI	4/Apr 01	68
Fatal Fury Wild Ambition	IM	9/Sett 99	64
Fighter Maker	IM	9/Sett 99	62
Gekido	PG	5/Mag 00	24
Jackie Chan	PG	5/Mag 00	20
Jo Jo' Bizarre Adventure	PP	4/Apr 00	55
Kengo Master of Bushido	PS2	4/Apr 01	62
Kensei: Sacred Fist	IM	5/Mag 99	64
King of Fighters 98	IM	6/Giu 99	72
Legend	PI	2/Feb 99	70
Marvel Super Heroes v/s Street Fighter	PP	6/Giu 99	40
Marvel vs. Capcom: Clash of Super Heroes	PP	2/Feb 00	51
Moho	PP	8/Ago 00	57
Power Rangers	PP	2/Feb 01	57
Psychic Force 2	PP	6/Giu 00	57
Rival Schools	PP	2/Feb 99	25
Rival School 2	IM	11/Nov 99	58
Samurai Showdown	PI	4/Apr 01	66
Shaolin	PP	3/Mar 00	68
Soul Blade	CL	3/Mar 99	68
Star Wars - Jedi Power Battles	PP	6/Giu 00	34





Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Street Fighter Alpha 3	IM	4/Apr 99	72
Street Fighter Alpha Ex 2	PI	4/Apr 00	66
Street Fighter ex Plus 2	PP	12/Dic 00	30
Street Fighter EX3	PS2	4/Apr 01	57
Tekken 3	AS	1/Gen 99	84
Tekken Tag Tournament	PS2	12/Dic 00	40
Toshinden Subaru	IM	1/Gen 00	69
Toshinden 4	PP	10/Ott 00	52
Warpath Jurassic Park	PP	2/Feb 00	54
WCW/NWO Thunder	PP	3/Mar 99	36
Wu Tang: Taste the Pain	PG	12/Dic 99	18
X Men: Mutant Academy	PI	6/Giu 00	73
X-Men Mutant Academy	PP	9/Sett 00	40

Platform

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
A Bug's Life	PP	3/Mar 99	30
Aladdin	PP	2/Feb 01	46
Bugs Bunny L.I.T.	PI	6/Giu 99	61
Bugs Bunny	PP	7/Lug 99	38
Bugs & Taz	PP	11/Nov 00	48
Buster and the Beanstalk	PP	10/Ott 99	54
Crash Bandicoot W.	PG	2/Feb 99	30
Crash Bandicoot 3	PI	1/Gen 99	67
Crash Bandicoot 2	CL	5/Mag 99	74
Crash Bandicoot Warped	CL	8/Ago 00	58
Croc 2	PI	4/Apr 99	56
Croc 2	PG	8/Ago 99	22
Gex: Deep Cover Gecko	PP	4/Apr 99	42
Hugo	PP	2/Feb 99	62
I puffi	PP	1/Gen 00	42
Jumping Flash 3	IM	6/Giu 00	60
Le follie dell'imperatore	PP	4/Apr 01	52
Mort the Chicken	PP	4/Apr 01	46
Oddworld: Abe's Ex.	PG	2/Feb 99	14
Pacman World	PP	1/Gen 00	52
Pandemonium 2	CL	2/Feb 99	74
Rayman 2	PI	9/Sett 00	62
Rayman 2	PG	10/Ott 00	28
Rayman 2	AS	11/Nov 00	80
Rayman 2	AS	12/Dic 00	90
Rugrats	PP	3/Mar 99	60
Spyro 2: Gateway to Glimmer	PG	12/Dic 99	34
Spyro 2	CL	5/Mag 00	68
Spyro 3	PG	11/Nov 00	16
Tarzan	PG	8/Ago 99	30
Tarzan	CL	12/Dic 00	70
Tomba 2	PP	5/Mag 00	59
Wild 9	PP	1/Gen 99	22
40 Winks	PI	8/Ago 99	75

Puzzle

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Bust - a - Move 99	IM	7/Lug 99	73
Bust - a - Move 4	PP	12/Dic 00	63
Devil Dice	PP	3/Mar 99	61
Fantavision	PS2	12/Dic 00	48
Incredible Crisis	PP	12/Dic 00	32
Kurushi Final	PP	9/Sett 99	41
Land Maker	PP	2/Feb 01	55
Live Wire!	PP	6/Giu 99	37
Next Tetris	PP	2/Feb 00	59
Pipemania	PP	3/Mar 01	57
Puchi Carat	PP	3/Mar 00	69
Puyo Puyo	IM	6/Giu 00	61
Spin Jam	PP	7/Lugl 00	55
Yoyo's Puzzle Park	PP	6/Giu 99	38

Racing

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
ATV	PP	12/Dic 00	33
Action Man	PP	2/Feb 00	58
Bomberman Race	PP	1/Gen 00	65
C3 Racing	PS	2/Feb 99	42
Carmageddon 2	ART	2/Feb 99	66
Carmageddon 2	PI	4/Apr 99	54
Carmageddon	PS	5/Mag 99	10
Carmageddon	PP	12/Dic 99	58
Castrol Honda	PP	3/Mar 01	36
Championship Motocross	PI	11/Nov 99	66
Championship Motocross 2001	PI	2/Feb 01	58
Chocobo Racing	IM	9/Sett 99	60
Colin McRae Rally	CL	8/Ago 99	64
Colin McRae 2	PI	3/Mar 00	76
Colin McRae Rally 2	PG	7/Lugl 00	22
Crash Team Racing	PI	10/Ott 99	66
Crash Team Racing	PG	12/Dic 99	38
Crash Team Racing	CL	4/Apr 01	70
Demolition Racer	PP	1/Gen 00	54
Destruction Derby Raw	PI	6/Giu 00	71
Destruction Derby Raw	PG	7/Lugl 00	18
Driver	PI	5/Mag 99	56
Driver	PG	7/Lug 99	20
Driver 2	PG	11/Nov 00	32
Driver	CL	1/Gen 01	72
Driving Emotion	PS2	3/Mar 01	44
Ducati World	PP	2/Feb 01	40
Ford Racing	PP	3/Mar 01	40
Formula Nippon	PP	2/Feb 01	54
Formula 1 '98	PP	1/Gen 99	52
Formula One '99	PS	8/Ago 99	14
Formula One '99	PI	10/Ott 99	68
Formula One '99	PG	12/Dic 99	12
Formula One 2000	PP	11/Nov 00	36
F1 Championship	PP	4/Apr 01	59
F1 Championship Season 2000	PS2	12/Dic 00	58
F1 2000	PG	4/Apr 00	36
F1 2000	PI	10/Ott 00	62
Formula One 2001	PI	4/Apr 01	67



Titolo	Articolo	Numero	Pag.
F1 Racing Championship	PS2	12/Dic 00	59
F1 World GP	PP	2/Feb 00	30
Freestyle Motocross	PP	3/Mar 01	58
Gran Turismo 2	PI	6/Giu 99	56
Gran Turismo	CL	7/Lug 99	62
GTA 2	PG	1/Gen 00	30
Gran Turismo 2	PG	2/Feb 00	12
Gran Turismo 2	PS	3/Mar 00	39
Gran Turismo 2	CL	2/Feb 01	64
Hydro Thunder	PP	5/Mag 00	63
Honda Castrol	PP	5/Mag 99	44
Hot Wheels Turbo Racing	PP	12/Dic 99	63
Jet Moto 3	IM	8/Ago 00	60
Killer Loop	PG	1/Gen 00	26
Lego Racers	PP	4/Apr 00	53
Le Mans 24 Hours	PI	11/Nov 99	68
Le 24 ore di Le Mans	PG	2/Feb 00	22
Looney Tunes Racing	PP	1/Gen 01	60
Magical Racing Tour	PP	12/Dic 00	64
Micro Maniacs	PG	5/Mag 00	28
Mille Miglia	PG	12/Dic 00	20
Mobil 1 Rally Championship	PP	4/Apr 00	42
Monaco GP 2	PI	3/Mar 99	65
Monaco GP 2	PG	4/Apr 99	16
Moto GP	PS2	3/Mar 01	34
Moto Racer 2	PS	2/Feb 99	51
Moto Racer WT	PI	8/Ago 00	63
Moto Racer World Tour	PP	11/Nov 00	58
MTV: Quad Power Racing	PP	12/Dic 00	33
Muppet Race Mania	PP	6/Giu 00	55
Nascar 99	PS	2/Feb 99	45
Nascar 2000	PP	2/Feb 00	46
Nascar 2001	PP	1/Gen 01	63
Nascar Rumble	PP	9/Sett 00	47
Need for Speed 4	PG	5/Mag 99	36
Need for Speed: Road Challenge	AS	7/Lug 99	80
Need For Speed: Porsche 2000	PG	6/Giu 00	20
N-Gen	PI	5/Mag 00	72
N-Gen	PG	7/Lugl 00	30
4x4 World Trophy	PP	5/Mag 00	60
Racing Lagoon	IM	8/Ago 99	72
Rally Cross 2	PP	3/Mar 99	20
Rally de Europe	IM	10/Ott 00	60
Rally Masters	PP	6/Giu 00	40
RC De Go	PP	12/Dic 00	62
RC Revenge Pro	PP	4/Apr 01	61
Re-Volt	PI	9/Sett 99	68
Re-Volt	PG	10/Ott 99	20
Ridge Racer Type 4	PS	2/Feb 99	54
Ridge Racer Type 4	PG	5/Mag 99	28
Ridge Racer Type 4	CL	3/Mar 00	72
Ridge Racer V	PS2	12/Dic 00	52
Road Challenge	AS	7/Lug 99	80
Roadrash Jailbreak	PP	5/Mag 00	52
Roadsters	PP	2/Feb 00	62
Rollcage	PG	2/Feb 99	26
Rollcage Stage II	PG	3/Mar 00	18
Runabout 2	IM	4/Apr 00	58
SCARS	PS	2/Feb 99	52
Sled Storm	PP	11/Nov 99	28
Speed Freaks	PI	5/Mag 99	61
Speed Freaks	PP	9/Sett 99	38
Sports Car GT	PP	5/Mag 99	34
Superbike 2000	PP	5/Mag 00	61
Test Drive 4x4	PS	2/Feb 99	46
Test Drive 5	PS	2/Feb 99	53
Test Drive 6	PP	10/Ott 00	50
Test Drive Off Road 3	IM	4/Apr 00	64
The Dukes of Hazzard	IM	2/Feb 00	73
Toca 2	PP	1/Gen 99	58
Toca 2	PS	2/Feb 99	36
Toca 2	Cl	2/Feb 01	68
TOCA World Touring Cars	PP	10/Ott 00	32
360°	PP	8/Ago 99	60
Twisted Metal 4	PP	6/Giu 00	38
24 Ore di Le Mans	PG	2/Feb 00	22
V Rally 2	PI	4/Apr 99	50
V Rally 2	PI	6/Giu 99	48
V Rally 2	PG	7/Lug 99	34
V Rally 2	CL	2/Feb 01	66
Wacky Races	PP	10/Ott 00	48
Wipeout 2097	CL	1/Gen 99	72
Wip3out	PS	8/Ago 99	17
Wip3out	PG	9/Sett 99	16
Wip3out	PS	10/Ott 99	36
Wip3out Special Edition	PP	7/Lugl 00	34
Woody Woodpecker Racing	PP	3/Mar 01	64

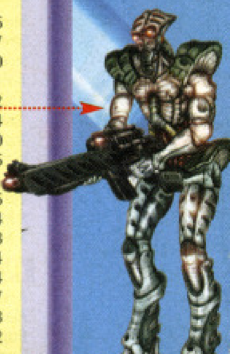
Simulazione sportiva

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Actua Soccer 3	PS	1/Gen 99	41
Adidas Power Soccer	PS	1/Gen 99	44
Alexis Lalas International Soccer	IM	7/Lug 99	69
All Star Tennis 99	PP	1/Gen 99	56
All Star Tennis 2000	PP	12/Dic 00	65
Anna Kournikova's Smash Court Tennis	PI	5/Mag 99	58
Anna Kournikova's Smash Court Tennis	PP	6/Giu 99	44
Arena Football	PP	9/Sett 00	54
Barbie Supersport	PP	7/Lugl 00	47
Big Air	PP	5/Mag 99	22
Bomba 98	PS	1/Gen 99	45
Brunswick Circuit Pro B.	PP	2/Feb 99	61
Brunswick 2	PP	8/Ago 00	56
Burstrick	PP	2/Feb 01	56
Calcio Manager 2000	PP	5/Mag 00	62
Calcetto - Puma Street Soccer	PP	5/Mag 99	48
California Watersports	PP	4/Apr 01	54
Chris Kamara Street Soccer	PP	12/Dic 00	34
Cool Boarders 3	PP	1/Gen 99	18
Cool Boarders 4	PI	12/Dic 99	71
Cool Boarders 4	PG	3/Mar 00	22
Cyber Tiger	PP	3/Mar 00	66
Dave Mirra Freestyle BMX	PP	12/Dic 00	67
Downhill Mountain Biking	PP	1/Gen 00	44
ESPN	PP	3/Mar 01	56
Euro 2000	PG	6/Giu 00	26
European Super League	PI	12/Dic 00	72
Everybody's Golf 2	IM	2/Feb 00	72
Everybody's Golf 2	PP	6/Giu 00	51
FA Manager	PP	8/Ago 99	38
F.A Premier League			

Simulazioni varie

Sparatutto

Strategici









Legenda

AS = Area Soluzioni
CL = Classic
PG = Planet Game
PI = Prima Impressione
PP = Prova Planet
PS = Planet Special
PS2 = Planet PS2
IM = Importazione


c'é chi il software
lo acquista
così...
MILANO
VIA LORENTEGGIO 22
SOTTO I PORTICI
Tel 02.42.300.10
CINISELLO B.-MI
C.COMM. LA FONTANA
V.LE DE VIZZI
Tel. 02.66.04.30.58
NOVATE-MI
CENTRO COMMERCIALE
METROPOLI
Tel. 02.39.00.51.39
CAGLIARI
QUARTUCCIU
C.COMM. LE VELE
Tel. 070.88.88.64
CAGLIARI
SAN SPERATE
C.COMM. EMMEZETA
Tel. 070.91.66.064
CREMONA
CORSO P. VACCHELLI 33
Tel. 0372.46.34.83
DAVERIO-VA
CENTRO COMMERCIALE
DAVERIO
Tel. 0332.94.99.25
GALLARATE-VA
C.COMM. MALPENSA 1
VIA LARIO 37
Tel. 0331.77.96.20
ORIO-BERGAMO
CENTRO COMMERCIALE
ORIO CENTER
Tel. 035.45.96.042
SENIGALLIA-AN
CENTRO COMMERCIALE
IL MAESTRALE
Tel. 071.66.10.182
VENDITA PER CORRISPONDENZA
grg.sede@softwareuniverse.it
Fax 02.45.86.44.75
SEI UN RIVENDITORE?
Cerchi un distributore?
Vuoi aprire un negozio con noi?
Telefonaci: 02.45.86.99.00
Fax: 02.45.86.44.75
grg.sede@softwareuniverse.it
...C'é chi preferisce
chiedere consigli e
acquistare al prezzo
migliore da...
Software Universe®
www.softwareuniverse.it
[Questo mese tante promozioni sui prodotti PlayStation™, Console e PC]
Gruppo GRG Srl - Tutti i marchi, i nomi e i loghi riportati appartengono ai legittimi proprietari - Studio grafico: High Resolution Tel. 0429.76.31.26